#287 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

TIP
DIT MAGAZINE KAN HERFST-DEPRESSIES HELPEN VOORKOMEN



WWW.PU.NL
NOV 2017
BP € 4,95

WAT EEN TOPMAAND
6 GOLD AWARDS!

DE WITCHER SERIE IS JATWERK • MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR IS EINDELOOS • VOL GAS MET WRC 7, PROJECT CARS 2 EN FORZA 7 • PES VERSLAAT FIFA! • NIEUWE RUBRIEK! GAMEN MET ED • CUPHEAD IS KUNST MET EEN PEDOSNORRETJE

Re shift


WRC 7
eSPORTS WRC
SPEEL HET NIEUWE
eSports WRC-SEIZOEN
NU VERKRIJGBAAR
PC
STEAM
XBOX ONE
PS4
WRC 7
THE OFFICIAL GAME
3
bigben


HYUNDAI
FIA World Rally Championship // wrc.com
motorsport.hyundai.com
Sabelt
AMG
MICHELIN
OFFICIAL VIDEO GAME
eSPORTS WRC
wrcthegame.com
bigben
KT RACING
PS4
XBOX ONE
STEAM
©2017 Published by Bigben Interactive and developed by KT Racing. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is also a trademark of the same company. All rights reserved. ©2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. An official product of the FIA World Rally Championship, under licence of the WRC Promoter GmbH and the Federation Internationale de l'Automobile. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. "WRC" and the WRC logo are registered trademarks of the Federation Internationale de l'Automobile. All rights reserved.

IT'S ALL IN THE GAME



Alekhine's Gun. Waarschijnlijk heb je nog nooit van dit slappe Hitman-aftreksel gehoord, maar ik speel die game kapot; ik ben niet voor niets PU's wansmaakman. Maar dat ook B-games stiekem af en toe best leuk zijn, bewijst dit screenshot, toch?



In de Story Mode van Marvel vs. Capcom: Infinite zit een scène waarin Morrigan (een seksdemoon) Ghost Rider probeert te verleiden. Terwijl ze Ghost Rider in de ogen (sorry, oogkassen) kijkt, zegt ze: "Ik zie zoveel verlangen in jou! Een vuur!" Tja, trutje, wellicht dat dat komt omdat z'n harses constant in de hens staat?

Pag. 056



Pag. 028



Pag. 048



Pag. 062



Pag. 056



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

Reshift

UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Kevin Grin*

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

DE JUISTE KEUZE



Je leest dit, dus ik ga er een beetje vanuit dat je een bovengemiddelde interesse hebt in videogames en daarom wel op de hoogte bent van welke games tof zijn en welke je net zo goed door de plee kunt spoelen. Ik ga regelmatig effe in de speelgoedwinkel kijken, niet alleen omdat ik een groot kind ben en speelgoed nog steeds leuk vind, maar ook om te zien welke games er in het rek staan. Negen van de tien keer staat er dan wel iemand naast me, klaar om 60 euro te verbranden, door met bijvoorbeeld een No Man's Sky richting kassa te huppelen ("ik zag gisteren de reclame op tv en dit lijkt me echt mooi") en vaak twijfel ik dan... Moet ik er wat van zeggen? Of moet ik deze dude gewoon lekker zijn miskoop van de maand laten maken? Vaak ga ik voor optie twee, want dan had je maar gewoon een paar reviews moeten lezen oelewapper. Maar heel soms, als ik in een goede bui ben, grijp ik in en dan vertel ik de moeder, die voor de verjaardag van haar zoontje een nieuw spel voor de PlayStation koopt, welke ze het beste mee kan nemen. En dat voelt goed, mensen helpen de juiste keuze te maken. En daarom lieve lezers, presenteert Power Unlimited je ook deze maand weer een mooi boekie met juiste keuzes en een aantal games waar je mensen in speelgoedwinkels voor moet waarschuwen. ● *Martin*



WAARSCHUWING!

IEMAND MOET HET DOEN

Er kwamen deze maand geen foto's binnen voor deze rubriek en dus zaten we een beetje met de handen in het haar. Tot Ed met dit beeld op de proppen kwam.
"Deze heb ik nooit gebruikt toen ik voor mijn laatste PU-trip ooit in Zuid-Italië was. Uitgebreid gespeeld met Sebastien Loeb Rally Evo, en de heerlijkste wijnen geproefd in een prachtige wijngaard, mooie herinnering, toch?"
Sure, Ed. Maar dit is gewoon je eigen achtertuin, en je was nog te beroerd om dat wasrek en die knijpers effe weg te halen voor de foto!
"Tja, als er geen input komt voor deze rubriek", verontschuldigde Ed zich, "dan moet íemand het toch doen...?"



Simon



Bezocht deze maand...

... het standbeeld van zijn goede vriend Cristiano Ronaldo. De beste man heeft alles wat ie kan van Simon geleerd. Inclusief feilloos poseren voor een beeldhouwer.

Jurjen



Bezocht deze maand...

... menig feestje waarop men weer eens 'de grootste entertainmentproductie ooit' lanceerde. Deels voor die games, maar vooral voor het gratis bier. En om met andere nerds op de foto te gaan.

Samuel



Sprak deze maand...

... over het verschil tussen oosterse en westerse media (en dus ook videogames) bij het Impact-event van de Universiteit van Amsterdam. Niet te geloven dat er mensen zijn die denken dat ik ergens verstand van heb.

JJ



Maakte deze maand...

... geheel volgens traditie weer de moeilijkste keuze van het jaar. Tjeerd kiest daarna altijd de game die ik links laat liggen, zodat ie in ieder geval nog eens wint.

Ondertussen...

Ging deze maand langs...

... bij DICE in Stockholm, waar ik sexy time had met een storm- en deathtrooper. Ohja, ook nog effe Battlefront 2 gespeeld. Check PU.nl!



Wouter

Moest deze maand...

... verplicht meedoen met het dieet van mijn vriendin. Ik ben in één maand ruim acht kilo kwijtgeraakt, puur door het niet meer drinken van energydrank. Frisdrank smaakt nu extra lekker en ik ben hard op weg om die acht kilo weer aan te vullen.



Florian

Was deze maand...

... in de Melkweg (ha!) om Fristi's te drinken op de release van Destiny 2. Veras was er ook en die gulle gozer deelde de hele avond drankjes uit aan Jan en alleman...*hips*



Martin

Ed



Kocht deze maand...

... drie nieuwe brillen. Ik ben voor de tweede keer een dure bril in de trein verloren, dus nu wil ik er op elke locatie eentje hebben liggen. Kan ik ze onderweg niet meer kwijtraken. Scherp gezien, toch?

Graddus



Domineerde deze maand...

... niet alleen in FIFA en PES, maar ook met zaalvoetbal. Ons team gaat na vier wedstrijden ongeslagen aan kop. Kampioenen!!!

Tjeerd



Had deze maand...

... weer eens een bruiloft. Sinds ik een Spaanse vrouw heb, zijn het er nogal wat. Heb het daar overigens druk genoeg gehad, want iedereen wil van die gekke Nederlandse gamejournalist weten of die Xbox One X nou wat is.

Wordt vervolgd...



LAMA KOMEN DIE DUDES

Als je regelmatig PU.nl checkt, zul je inmiddels de Wookiee Leaks van onze Dennis wel tegen zijn gekomen. Een Star Wars rubriek vol leuke feitjes, slap gelul, jeugdsentiment en chaos. Eind september was Ruben van der Meer te gast en dat leverde natuurlijk heel wat ongein op.
Hoe toevallig dus dat we deze maand in het magazine nóg een (ex-)Lama te gast hebben, want de Kulum in dit nummer (**pag. 21**) is van niemand minder dan Arie Koomen, die gelijk maar effe deze prachtige Destiny Photoshop bij z'n artikel insloot. Twee Lama's deze maand bij PU... , je lacht je een bult!



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Eindelijk weer eens Mario op de cover! Mooie aanleiding om effe in mijn Ouden Doosch te duiken en wat eerdere PU-covers van Mario op te snorren (sorry). Het waren er in 24 jaar slechts vijf! Dat werd dus wel weer eens tijd.
@EdWiggemans1



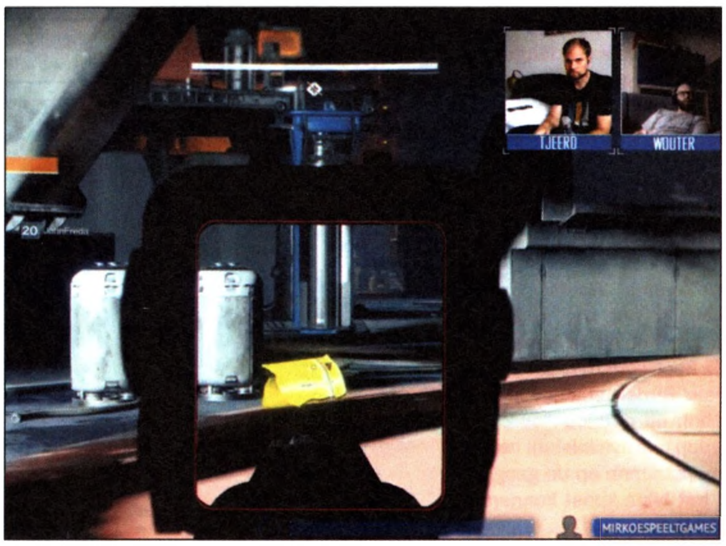
GAMEN MET ED



Op moment van schrijven was het nog niet helemaal zeker of we de rubriek 'Gamen met Ed' deze maand al starten (actuele reviews gaan nu eenmaal voor) maar de foto die onze eindbaas voor de eerste aflevering maakte, willen we jullie sowieso niet onthouden.
Op verzoek van Martin gaat Ed regelmatig een game checken uit een genre dat normaal gesproken zelden aan bod komt in PU. En zoals je al had begrepen staat in de eerste aflevering een visgame centraal, en wel Fishing Planet (**pag. 73**).
De bedoeling is dat Ed niet alleen zijn belevenissen met de game beschrijft, maar ook elke keer een toepasselijke foto bijlevert. Dat is deze keer uitstekend gelukt en we zijn nu al benieuwd wat onze eindbaas gaat doen als hij in een volgende aflevering een erotische game onder handen gaat nemen...

DIKKE DESTINY DAG

Zoals je weet, kiezen we elk nummer de Speciale Redacteur van de Maand en we verklappen vast dat na vele uren vergaderen deze keer de keuze viel op JJ (zie **pag. 27**). Het was deze maand zo'n moeilijke keuze omdat twee andere redacteuren ook een zeer speciale prestatie leverden. Wouter en Tjeerd hielden namelijk een marathon gamesessie van 24 uur met Destiny 2.
De stream was rechtstreeks te zien op PU.nl en in dit nummer vind je de bijbehorende review (**pag. 54/55**). De game krijgt een Gold Award, maar die is ook wel een beetje voor dit duo bedoeld.



Power Spy

● Deze maand kwam FIFA 18 uit en het leek de krant Het Algemeen Dagblad een goed idee om Martin te bellen om 'm wat vragen te stellen over die game.

● De verslaggever bleek echter geen reet verstand van games te hebben en het werd dan ook een nogal oppervlakkig gesprek.

● Maar toen Martin de volgende dag de krant opensloeg, waren een paar van zijn quotes gebruikt in een dwaas artikel over FIFA, dat volgens de krant een overwaaiende rage is voor kids, zoals fidgetspinners.

● FIFA vergelijken met fidgetspinners... dan moet je toch wel een steekje los hebben zitten.

● Voordat je het weet, vergelijken ze bij het AD de Nintendo Switch met de dab, of GTA met Dino-stickers.

● Mocht je je trouwens afvragen wat het AD precies is; dat is een beetje te vergelijken met een Flippo; ooit super populair, nu waardeloos en niemand die nog weet wat het is.

● Op de redactie hebben ze het al een tijdje niet meer over de toilet-escapades van Wouter; hij eet tegenwoordig namelijk een stuk gezonder en de meeste poep komt nu gewoon weer uit zijn mond.

● Maar het schijnt dat Martin en Dennis kennis hebben gemaakt met een soort duistere zombie-versie van Wouter.

● Voordat ze naar huis vertrokken, ging het tweetal nog effe plassen in het algemene kantoortoilet op de gang. Maar bij het opentrekken van de toiletdeur rook het alsof de hond van Satan er ter plekke een langzame dood gestorven was.

● Helaas was de waarheid nog minder roosgeurig. Een of andere uitwerpselpsychopaat had letterlijk een van de wc's compleet ondergescheten.

● Dark Zombie Wouter had ogenschijnlijk nog een poging gedaan om het op te ruimen, maar de boel werd daardoor alleen maar verder uitgesmeerd. Op de bril, op de vloer, op de muren, op de vuilnisbak en zelfs poepstappen op de gang. Je had het bijna kunst kunnen noemen. »

VOORSPELLING
DE SWITCH LITE KOMT IN 2019

Nu de Switch zo'n succes is, is het misschien aardig over het vervolg van deze console na te denken. En dan doel ik niet op de console die ná de Switch komt, maar op de volgende versie van de Switch.



Op de Switch Lite zitten de Joy-Cons gewoon vast aan het scherm.

Na de Game Boy kwamen de Game Boy Pocket en de Game Boy Color. Daarna kwam de Game Boy Advance, gevolgd door de speciale versie van die GBA en de Pocket GBA. Van de DS en 3DS zijn ook verschillende versies verschenen. Dus zo raar is de gedachte niet dat er een andere versie van de Switch zal komen. Het is eigenlijk niet zozeer de vraag óf die er gaat komen, maar wanneéér. En natuurlijk waarin de volgende versie dan zal verschillen van de originele Switch.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

> "Er zit heel veel potentie in VR, maar we kunnen het op behoorlijk veel manieren verknallen. (...) We moeten oppassen dat mensen VR niet als een platform voor demo's gaan zien."



Martin de Ronde, voormalig directeur van Guerrilla Games, zit tegenwoordig in de Virtual Reality business, en doet dat met Hollandse nuchterheid.

Goedkoper

Los van dat knullige uitklappootje en de vreemde positie van de adapter-opening, is er niks aan de Switch dat echt om aanpassing schreeuwt. Behalve, wat mij betreft, de prijs.

De Switch kost op dit moment 330 euro. Op zich niet heel erg duur voor een tv-console... maar wel voor een handheld. Vooral omdat handhelds het populairst zijn bij een wat jongere doelgroep, en die kunnen meestal niet zomaar effe 330 euro uit hun poeplap trekken.

Als verjaardagscadeau is de Switch ook veel te duur, zelfs met het cadeaugeld van alle oma's en tantes erbij. Omdat de volgende, vooral bij kids populaire, Pokémon niet op de 3DS maar op de Switch zal verschijnen, lijkt het me aannemelijk dat er tegen die tijd ook een goedkopere Switch op de markt komt. Laten we als richtprijs voor zo'n systeem eens 220 euro nemen. Dan moet er natuurlijk wel flink op de kostprijs van de Switch bespaard worden. Tijd om dat ding eens van wat functies te ontdoen.

Handheld

De hoge productieprijs van de Switch komt voor een groot deel door zijn aanpasbaarheid. Heel leuk dat je de Joy-Con van de zijkanten kunt halen waarna het twee losse controllers met HD-trilfunctie zijn, maar dat maakt die dingen ook erg duur (een los setje kost 80 euro).

Mijn idee voor de Switch Lite: maak die controllerhelften gewoon vast aan de Switch, en laat die trilmotortjes ook maar achterwege. Dat moet de verkoopprijs wel met 50 euro kunnen drukken. En omdat we de Switch Lite toch als handheld in de markt gaan zetten, hoeft dat dock om op tv te kunnen spelen er ook niet standaard bij geleverd te worden. Zo'n dock kost 100 euro, dus, hup, halen we dat ook van de adviesprijs af.

Zo komen we op 180 euro, maar misschien ging ik wat te kort door de bocht, dus laten we zeggen dat Nintendo zo'n Switch Lite voor 200 euro zou kunnen verkopen. Da's toch nog 20 euro onder mijn aanvankelijke richtprijs.

En voordat je denkt dat Nintendo z'n console nooit zonder de voornaamste gimmick (de aanpasbaarheid van de Switch) gaat verkopen: dat is precies wat ze deden toen ze de goedkopere 2DS introduceerden, als aanvulling op de 3DS-systemen.

In 2019 gaat ie komen, die Switch Lite, let maar op.

> "Voordat de Switch uit was, dacht ik niet dat het een succes zou worden omdat in het tijdperk van de smartphone niemand een gameconsole bij zich zou willen dragen."



Tsunekazu Ishihara, CEO van de Pokémon Company, is tenminste wel éérlijk.

Net zoals er na de 3DS een 2DS werd uitgebracht, zal de Switch een Switch Lite versie krijgen.







COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

DE GAME-COMMUNITY WORDT TOXIC

Het is inmiddels al bijna een ingeburgerd woord in de gamewereld geworden: toxic behaviour. Oftewel, mensen die zich online als een asshole gedragen.

Toxic behaviour; het lijkt met de dag erger te worden. En het lullige is, als je er wat van zegt, ben jij de gebeten hond, want rustig met elkaar praten is blijkbaar niet meer van deze tijd.

En toch ga ik het proberen. Niet om mensen de les te leren. Je bent vrij om te doen en laten wat je wil... zolang je dan ook maar zo mans bent om de eventuele gevolgen te dragen. Want het 'giftige gedrag' online gaat gevolgen hebben. Maatregelen waar wij als gamers allemaal last van gaan krijgen.

PewDiePie

Of het nu gaat om racistische taal online, seksisme, trollen, schelden, rage quitten, stalken of andere vormen van kutgedrag, steeds meer publishers zijn er klaar mee.

Neem nu de kwestie rond PewDiePie. De rel die zijn gebruik van het N-woord veroorzaakte, had tot gevolg dat publishers liever niet meer willen dat hij hun games gebruikt. En misschien gaat het nog wel een stap verder; dat ze niet meer willen dat hun games gebruikt worden door welke YouTuber of streamer dan ook.

Waarom publishers dat zouden doen? Heel simpel; wat je ook denkt van PewDiePie of wie dan ook die zich assholerig gedraagt in een stream of een video, ze doen dit wel over de rug van de publisher. Ze ge(mis)bruiken immers hun game. En als je denkt dat publishers hier niks tegen kunnen doen, heb je het mis. Er staat toch echt op elke gamedisk dat je dit product niet mag gebruiken om er geld mee te verdienen. En laat dat nou exact zijn wat de meeste mensen met een stream of video proberen te doen.

Publishers staan het gebruik van hun spel op dit moment nog oogluikend toe omdat het streamen hen eveneens profijt oplevert in de vorm van meer verkochte games. Maar als de nadelen groter worden dan de voordelen...

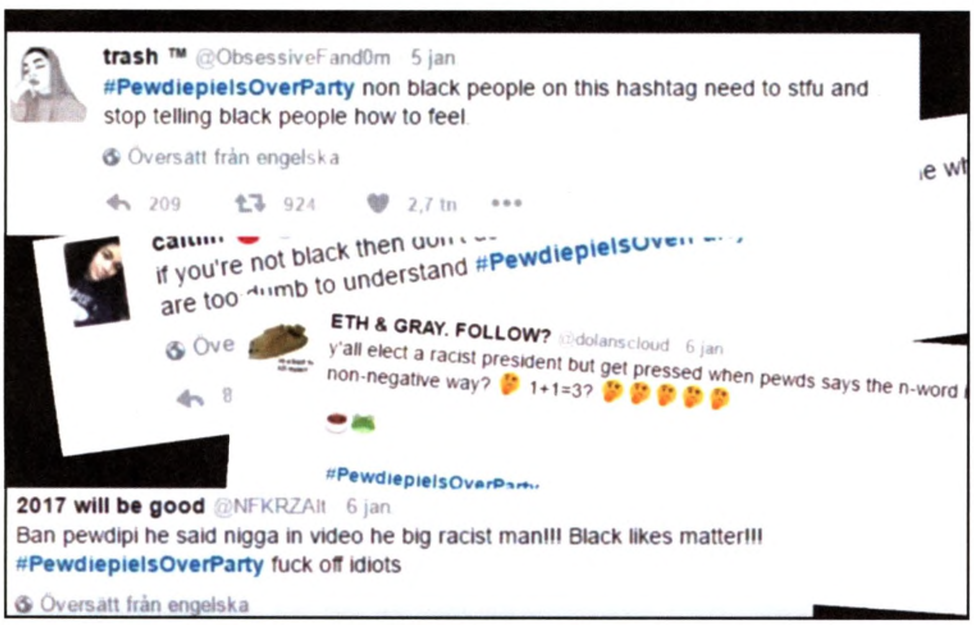
Overdreven?

Vind je dat ze de boel opblazen? Niet echt, volgens mij. Neem Blizzard, dat aangeeft dat de strijd tegen kutgedrag in Overwatch ervoor zorgt dat ze minder tijd kunnen besteden om de game nog toffer te maken. Hoe fucked zijn we dan wel niet bezig...

En weet je; ik snap niet waarom dat gedrag nodig is, en ik kan me toch meestal aardig inleven in andermans gedrag. Maar wat bereik je ermee? Echt, ik ben zelf ook geen heilige; ik kan er zomaar een scheldwoord uit flappen als ik verlies of baal van mijn eigen spel, maar waarom racistisch zijn of aan één stuk door blijven schelden. Wat bezielt iemand om tijdens een game een hele match alleen maar kut te doen? Expres voor je te blijven lopen, je van de weg te rijden, etc. Waarom worden vrouwen vaak seksistisch behandeld? Niet met één (slecht) grapje, maar voortdurend. En dat allemaal lekker anoniem, natuurlijk.

Kan iemand mij dat uitleggen? Is het leven zo kut dat je jouw frustraties en onmacht op deze wijze moet compenseren?

En ja, ik mag er wat van zeggen, want we zijn nu op het punt aangekomen dat je niet alleen mijn mátch verneukt, maar straks dus ook het maken van livestreams en YouTube video's. En daar heb ik grote problemen mee.



SERIOUS GAMING



Fight of Gods, een beat 'em up waarin je Jezus moet beuken, is vragen om problemen. Mohammed zit er overigens niet in.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS IS EEN FENOMEEN

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

De game ziet er grafisch niet bizar mooi uit, doet feitelijk niks nieuws, is op veel vlakken clunky en buggy, had nauwelijks marketingbudget... en toch is het sinds afgelopen maand de game met de meeste spelers tegelijk online: 1.3 miljoen!

Hoe tof het spel ook is, het blijft bizar om zonder enig budget en met een game die niet eens perfect is zo'n hit te scoren. Reken maar dat veel publishers, die vaak bakken geld aan promotie uitgeven, hier hun hoofd over breken.

Opvallend ook, de makers van PUBG willen een singleplayer aan de game gaan toevoegen. Mijn advies: niet doen, nergens voor nodig.



Power Spy

● Martin en Dennis zetten het op een rennen en naar verluid staan ze nog steeds jankend onder een hete douche.

● Waarschijnlijk heeft de dader de boel af proberen te vegen met een editie van het Algemeen Dagblad, maar daar stond zoveel poep in dat het de spuigaten uitliep.

● Simon heeft Rayman Legends ontdekt op zijn vakantie, en sindsdien roept ie in elk gesprek dat over de SNES Mini gaat, dat Rayman veel beter is dan Mario.

● Aangezien hij Rayman Legends pas zo lang na release speelde, vraagt de Powerspy zich af of Simon überhaupt al eens een Mario game gespeeld heeft.

● Overigens zul je geen artikelen van Simon langs zien komen in deze PU; het schijnt dat ie te druk was met Pong, Commander Keen en Tetris, en Ed hem niet bereiken kon op zijn vaste telefoon of via de fax.

● Ed was afgelopen maand voor de zoveelste keer jarig, overigens een doorgaans saaie belevenis. Ter illustratie: de favoriete bezigheden van de redactiebejaarde zijn lezen, vissen en het kijken naar MAX Geheugentrainer.

● Maar dit jaar was het vuurwerk voor onze eindbaas, want uitgerekend op zijn verjaardag gingen 's ochtends in de trein twee werkelijk bloedmooie meiden, met beide een zeer kort rokje aan, tegenover hem zitten.

● Ed Poweroni had vervolgens grote moeite om z'n blik op de Volkskrant gericht te houden, want zelfs op zijn leeftijd schijnt er nog sprake te zijn van mannelijke hormonen, en het uitzicht was om warm van te worden, zeker toen de dames hem met een verleidelijke glimlach aankeken.

● Toen hij uitstapte was de lichte motregen dan ook een verademing... die afkoeling kon ie namelijk wel gebruiken. Eenmaal op de fiets kreeg hij 't zelfs een beetje fris in het kruis. Het zou toch niet... »

Power Spy

● Inderdaad, Ed had twintig minuten lang, vanaf nog geen halve meter afstand, twee waanzinnig knappe chicks zitten begluren met z'n gulp helemaal open. Gefeliciteerd!

● Tjeerd reviewde deze maand FIFA 18 en Manchester United fan als ie is, raakte ie de Eredivisie amper aan. Toch wilde hij weleens zien hoe goed de spelers van onze Mickey Mouse competitie lijken.

● Dat was schrikken geblazen, want de voetballers van Ajax, Feyenoord en PSV zijn zo slecht nagemaakt dat het bijna grappig is geworden.

● Vilhena lijkt in FIFA 18 namelijk helemaal niet meer op een poedel met een baard en Dolberg heeft in de game ook totaal niet de allure van een paspop die hij in het echt wel heeft.

● Graddus vond het overigens belachelijk dat Tjeerd FIFA een 83 had gegeven; hij had namelijk erg van de demo genoten en vond dat de footy absoluut meer punten verdiende.

● Graddus is duidelijk van de gedegen gamejournalistiek; het schijnt dat ie de 85 voor PES heeft gebaseerd op het mooie lettertype van het logo.

● Overigens blijft het dubieus dat Tjeerd de review voor z'n rekening mocht nemen; die bal gehakt is namelijk al twee keer op rij door Graddus afgetroefd als FIFA Koning van de redactie.

● En laten we eerlijk zijn, dat is bijna hetzelfde als een Formulę 1 coureur die uit de bocht vliegt op een landingsbaan van Schiphol; het is bijna onmogelijk, maar als het gebeurt mag je gewoon niet meer meedoen.

● PlayerUnknown's Battlegrounds houdt de gemoederen op de redactie nog steeds bezig, en Martin en Tjeerd stappen regelmatig samen de game in.

● Toch knaagt er iets. Want waar Martin al meerdere keren een potje heeft gewonnen, blijft Tjeerd al lange tijd op één schamele overwinning staan.

OPUNIE

ZIN IN WWII

Ik ben geen grote liefhebber van shooters. Daarom houdt een game als Call of Duty mij normaal gesproken niet zo bezig. Maar nu de serie weer teruggaat naar de tweede wereldoorlog, is mijn interesse toch wel gewekt.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De WWII-campaign trailers die ik zag, maakten behoorlijk indruk op mij. Want ik ben dan weliswaar geen liefhebber van shooters, dat ben ik wel van geschiedenis. En in dat kader spreekt het me toch wel aan om een rol te spelen op beroemde locaties uit het grootste conflict in de geschiedenis.

Krankzinnig

Ik vind het altijd nog krankzinnig om me voor te stellen dat die gigantische wereldoorlog slechts iets meer dan zeventig jaar achter ons ligt. Mensen maken zich tegenwoordig druk om terroristische aanslagen, maar hoe erg die ook zijn voor de betrokkenen, het is natuurlijk niet te vergelijken met de slachtpartijen en smeerlapperij die hier in de vorige eeuw plaatsvonden, en waar bijna iedereen in Europa direct mee te maken kreeg.

Ik bezoek regelmatig musea met tentoonstellingen over WWII, kijk documentaires en films als het recente Dunkirk, en vraag me dan af: hoe moet dat geweest zijn voor de mensen die toen leefden? Die onder zulke extreme omstandigheden hun leven moesten leiden en hun keuzes moesten maken?

Skills oppoetsen

Het mooie van videogames is dat je even in de huid van zo'n mens kunt kruipen. Deelnemen aan de landing op Normandië, strijden in de Ardennen, ik kijk ernaar uit. Natuurlijk krijg je nooit een compleet beeld zonder het achtergrondverhaal, de geuren, de werkelijke risico's en gevoelens… maar toch hebben videogames het bijzondere vermogen je vrij realistisch naar andere tijden te verplaatsen.

Nu alleen nog even mijn shooter-skills oppoetsen, want ik wil natuurlijk wel meer van Europa zien dan het strand van Normandië.



"De hele periode rond de launch van Lawbreakers maakt me nederig."



Cliff Bleszinski neemt het ogenschijnlijke fiasco van zijn Lawbreakers als een man.

NIEUWE TREND
GRATIS WEEKENDS

Vrijwel elk weekend is het tegenwoordig raak: een grote game die twee dagen lang gratis te spelen is.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Van Rainbow Six en For Honor tot Overwatch en Call of Duty; allemaal zijn ze wel een keer een weekend lang Free to Play geweest.

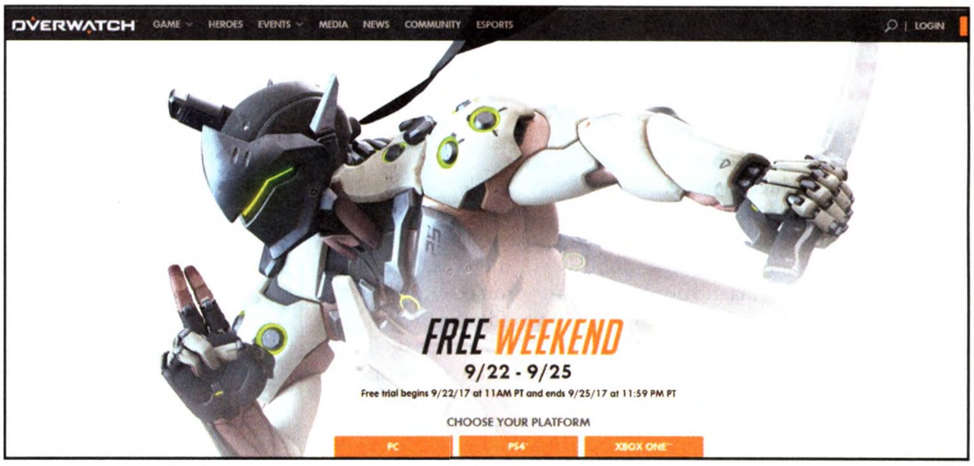
Waarom? Nou, omdat publishers met zo'n gratis weekend proberen om een game waarvan de verkoop stagneert weer een push te geven. De hoop is dat de twijfelaars die aanvankelijk niet tot aanschaf over durfden te gaan, na een weekendje gratis gamen wel verkocht zijn.

Op zich denk ik dat deze trend ideaal is voor ons gamers zodat we games waarover we nog dubben, een keertje effe kunnen uitproberen. En vergeet niet, vaak zijn deze games door patches al beter dan de launch-editie. En je kunt ze tijdens zo'n weekend vaak met korting aanschaffen. Tel uit je winst.

SERIOUS GAMING



Je hebt scooters en scooters.



THIRD PARTIES SCOREN BIJ NINTENDO

Nintendo heeft altijd al een beetje een gespannen relatie gehad met third party developers. In de NES-tijd stelde de Japanners namelijk nogal belachelijke eisen aan ontwikkelaars die games voor die destijds zo dominante console wilden maken.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nintendo hield die houding nog effe vol in het SNES-tijdperk, maar bij de N64 begon de grote uitloop van third party's naar consoles van andere fabrikanten. De Wii U was zonder meer het dieptepunt wat ondersteuning voor third party's betreft. En dus begon de daaropvolgende Switch ook vrijwel zonder hulp van andere ontwikkelaars.

Maar nu het apparaat zo goed verkoopt en Ubisoft met Mario + Rabbids Kingdom Battle een dikke hit in handen heeft, lijkt het tij te keren.

'Nindies'

Allereerst zien veel indies wel wat in het idee om hun game (ook) naar de Switch te brengen. Dat die game daardoor zowel op tv als onderweg gespeeld kan worden, is verleidelijk. Bovendien is de markt voor de Switch nog niet zo overspoeld als die van Steam of iOS. Indie studio's als Lizardcube (Wonder Boy: The Dragon's Trap) en FDG Entertainment (Oceanhorn) melden dat de Switch versies van hun games meer verkochten dan 'op alle andere consoles gecombineerd'. Dus ongetwijfeld gaan nog heel wat zogenaamde 'nindies' volgen. Image & Form Games geeft al aan dat hun meesterlijke SteamWorld Dig 2 (zie screen onder en Ook Gespeeld) op de Switch een stuk beter van start is gegaan dan het origineel en SteamWorld Heist.

Kliekjes

De grotere third party's zijn uiteraard wat voorzichtiger met hun ondersteuning, aangezien een mislukte AAA-game op de Switch zo'n studio vele miljoenen kan kosten. En dus kijken sommige studio's eerst effe of het Switch publiek zit te wachten op hun games. Dat doen ze door oude kliekjes op te warmen. Zo komt Bethesda met een versie van Skyrim voor de Switch, terwijl Rockstar Games een Switch versie van het oudje LA Noire in ontwikkeling heeft.

Nóg hoopvoller stemt het nieuws dat nieuwe shooters als Doom en Wolfenstein II: The New Colossus óók voor de Switch verschijnen - zij het wat later en gedowntuned ten opzichte van de andere console versies.

Gaan die games goed verkopen op de Switch? Nou, bij lange na niet zo goed als de versies op de andere consoles, verwacht ik. Maar er zullen toch wel wat gamers zijn die de andere consoles niet hebben, of het prettig vinden om zo'n shooter (ook) onderweg te kunnen spelen. Dus gok ik op matige succesjes.

Diverser

Het is te hopen dat het in elk geval rendabel zal blijken dit soort 'heftige' games ook naar de Switch te brengen, zodat partijen die nu nog de kat uit de boom kijken, later ook overstag gaan en het assortiment voor de Switch wat breder en diverser wordt.

Natuurlijk heeft mafkees Suda51 met zijn studio Grasshopper Manufacture helemaal geen geduld om de eerste proefjes van third party's af te wachten: die gast is al in 2016 begonnen met zijn ongetwijfeld weer übergeweld-dadige No More Heroes: Travis Strikes Again (screen boven) . Die moet in 2018 verschijnen, exclusief voor de Switch.

Volgens mij heeft Suda op het juiste paard gegokt.



> **"De servers van Battleborn zullen blijven draaien, maar we stoppen met produceren van nieuwe content voor het spel en gaan ons focussen op een nieuwe Borderlands."**

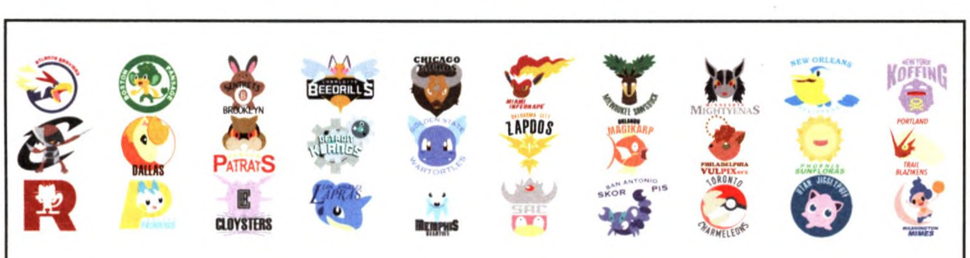


Had Gearbox creative director Randy Varnell dat maar een paar jaar eerder gedaan.

NBA MEETS POKÉMON

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Check deze logo's van een gamer die wat tijd te veel had. Hij combineerde de NBA met Pokémon. En zeg nou zelf, dit is toch veel beter dan de echte logo's van de teams in de beste basketbalcompetitie ter wereld?



Power Spy

● Dat je bij een overwinning alleen maar de woorden 'Winner winner chicken dinner' ziet, is blijkbaar onbelangrijk, want hij is zo bezig met die overwinning dat ie zich maar moeilijk kan concentreren op z'n werk.

● De Fries is inmiddels zo gefrustreerd dat ie inmiddels vaste klant is bij een nieuw restaurant in Haarlem met als specialiteit geroosterde kip.

● Gearbox Software heeft aangekondigd dat er geen nieuwe updates zullen komen voor hun game Battleborn.

● Een woordvoerder namens alle gamers heeft daarop verkondigd dat er niemand is die hier een fuck om geeft.

● Overigens gaat de Creative Director van Battleborn werken aan een project waar volgens Gearbox hooggespannen verwachtingen over zijn. Borderlands 3 dus.

● Wat Wouter betreft hoeft dat ook niet meer, want hij heeft een hekel aan die games, en heeft liever dat ze aankondigen er gewoon helemaal mee te stoppen.

● Er is een nieuwe schrijver op de Power Unlimited website die Ezio heet.

● De Powerspy kan niet wachten tot de eerste redactievergadering dat die gast vanuit een toren in een kar met hooi springt. Is tenminste wat interessanter dan acht gasten in een kringetje die op een roerstokje kauwen.

● Mocht je overigens op de PU-website een artikel zien dat de error 'gedesynchroniseerd' geeft, weet je hoe laat het is. Dan is die Ezio naast de hooiwagen gesprongen.

● We weten nu ook al hoe de PU-carrière van Ezio zal verlopen: zijn artikelen worden steeds repetitiever en zitten op den duur zo vol fouten dat het onleesbaar wordt... totdat ie een sabbatical neemt.



NO MORE GAME OVER MET SEAGATE GAME DRIVE

Duh! Hoe irritant is het niet om één of meerdere favoriete games te moeten verwijderen omdat je op je Xbox of PS4 anders geen ruimte hebt voor een nieuwe titel? Seagate Game Drive belooft hier een einde aan te maken. 4 Lezers van PU gingen met dit externe opslagmedium aan de slag.

Ook zo'n spijt dat je destijds niet die duurdere PS4 of Xbox met meer opslagcapaciteit hebt gekocht? Dan zou je console nu wat minder vaak mekkeren over een tekort aan opslagruimte voor nieuwe spellen. Game Drive moet gamers uit de brand helpen. Marion van Stralen en Karsten Eshuis kregen een 2TB-exemplaar voor de PS4 om dit testen. Marco Stekelenburg en Ewout Timmer moesten het doen met een 4TB-versie van de Game Drive voor de Xbox. Belangrijkste voorwaarde: deel je ervaringen met andere PU'ers. Bij deze dus.







Karsten kent het probleem van te weinig ruimte maar al te goed. "Als je net als ik games niet in één ruk volledig uitspeelt en verschillende games naast elkaar speelt, dan merk je dat de harde schijf van de Playstation 4 gauw overvol raakt."
De minimalistische matzwarte Game Drive die hier een einde aan moet maken, is snel aangesloten want de bijgeleverde kabel kan maar op één manier worden ingeprikt. Karsten: "Wel moet je even weten dat de Game Drive daarna eerst geformatteerd moet worden." Ook bij Marion gaat de installatie vlot en nieuwe games komen daarna automatisch op de Game Drive terecht. Marion: "Ik heb gemerkt dat de spellen op de Playstation snel opstarten, het lijkt zelfs wel sneller dan vanaf de vaste interne schijf. Dat is mooi, aangezien we in huis veel gamen. Zo wordt de wachttijd verkort."
En wat als je bij iemand anders wilt spelen en de Game Drive mee wilt nemen? Karsten: "Originele disc is niet nodig! Wel even inloggen op je PSN account".

Conclusie

Karsten: "De hoeveelheid games die ik nu kwijt kan is enorm. Het idee dat ik niet meer tegen een volle harde schijf ga aanlopen is fijn. Geen games meer die verwijderd hoeven te worden. Super!" En ook Marion is dik tevreden. "Hij is ook lekker makkelijk mee te nemen. En met 2 TB heb je een zee aan opslagruimte!"

Plussen en minnen
+ Enorm veel opslagruimte
+ Snel, stil en compact
+ Makkelijk mee te nemen
- Startgids wat summier

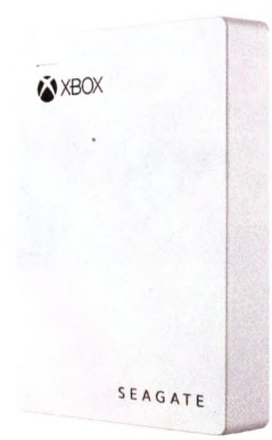


Marion van Stralen



Karsten Eshuis

Over de Game Drive voor PlayStation
De Seagate Game Drive is geschikt voor PlayStation 3 en 4 en verkrijgbaar met een opslagruimte van 2TB; genoeg voor meer dan 50 P4-games. De USB 3.0-poort van de Game Drive zorgt voor een gestroomlijnde gaming-ervaring.
Meer weten? Kijk op: www.seagate.com



Ewout en Marco zijn erg benieuwd naar versie van de Game Drive voor Xbox. Ewout: "De spellen moeten tegenwoordig op de harde schijf geïnstalleerd worden. Met een beetje pech kamp je met ruimtegebrek op de interne harde schijf, waardoor je eerst ruimte vrij moet maken."
Beide testers zijn positief over hoe het product eruit ziet en aanvoelt. Ook het formaat – bijna net zo klein als een Xbox One controller – is prettig. De installatie gaat erg soepel. Marco: "Alles wijst zichzelf en ik kan kiezen of ik hem wil gebruiken voor Media (films, muziek, foto's) of voor Games en Apps."
Het blijkt ook mogelijk zijn om reeds geïnstalleerde games naar de Game Drive voor Xbox One te verhuizen. En dat gaat ook nog een razendsnel. Marco: "De 36,9 GB van 'Ryse: Son of Rome' zijn binnen 9 minuten overgezet!" Ewout installeert 'HALO 5: Guardians' op de Game Drive en ontdekt dat dit 5 minuten sneller gaat dan wanneer het spel op de interne schijf van zijn Xbox One wordt gezet. "Qua snelheid bij het installeren en laden van spellen doet hij niet onder voor de interne harde schijf. In sommige gevallen is hij zelfs een stukje vlotter"
Ook de enorme opslagruimte is erg prettig. Marco komt normaliter bij de interne harde schijf niet verder dan 10 goede games. "Op de Game Drive staan er nu 48 en ik heb nog 2,1 TB beschikbaar."

Conclusie

Willen jullie de Game Drive houden of liever teruggeven? Zowel Ewout als Marco zijn niet van plan om 'm weer in te pakken. Marco: "De Game Drive is een ideale aanvulling op de Xbox One." En ook Ewout ervaart het als een absolute noodzaak om extra opslagruimte te hebben. "Seagate speelt hier mooi op in door met de Game Drive voor Xbox te komen die mooi past bij de witte Xbox One Slim." Zijn er ook minpuntjes? "Nou, een zwarte versie die beter past bij de eerste generatie zou mooi zijn geweest...."

Plussen en minnen
+ Snel en stil
+ Lekker veel ruimte
+ Geen externe voeding nodig
+ Wordt niet heet
- Kabeltje wat kort

Over de Game Drive voor Xbox One / 360
Met de Seagate Game Drive voor de Xbox One kan de opslagcapaciteit voor games met tot wel 4 TB worden vergroot. Dat is genoeg voor zo'n 100 games en de usb3.0-aansluiting zorgt dat je favoriete spellen snel worden geladen. Een Xbox Game Pass-lidmaatschap van 1 maand is inbegrepen bij de 2TB.
Bij de 4TB ontvang je twee maanden gratis lidmaatschap.
Kijk voor meer informatie op www.seagate.com.



Ewout Timmer



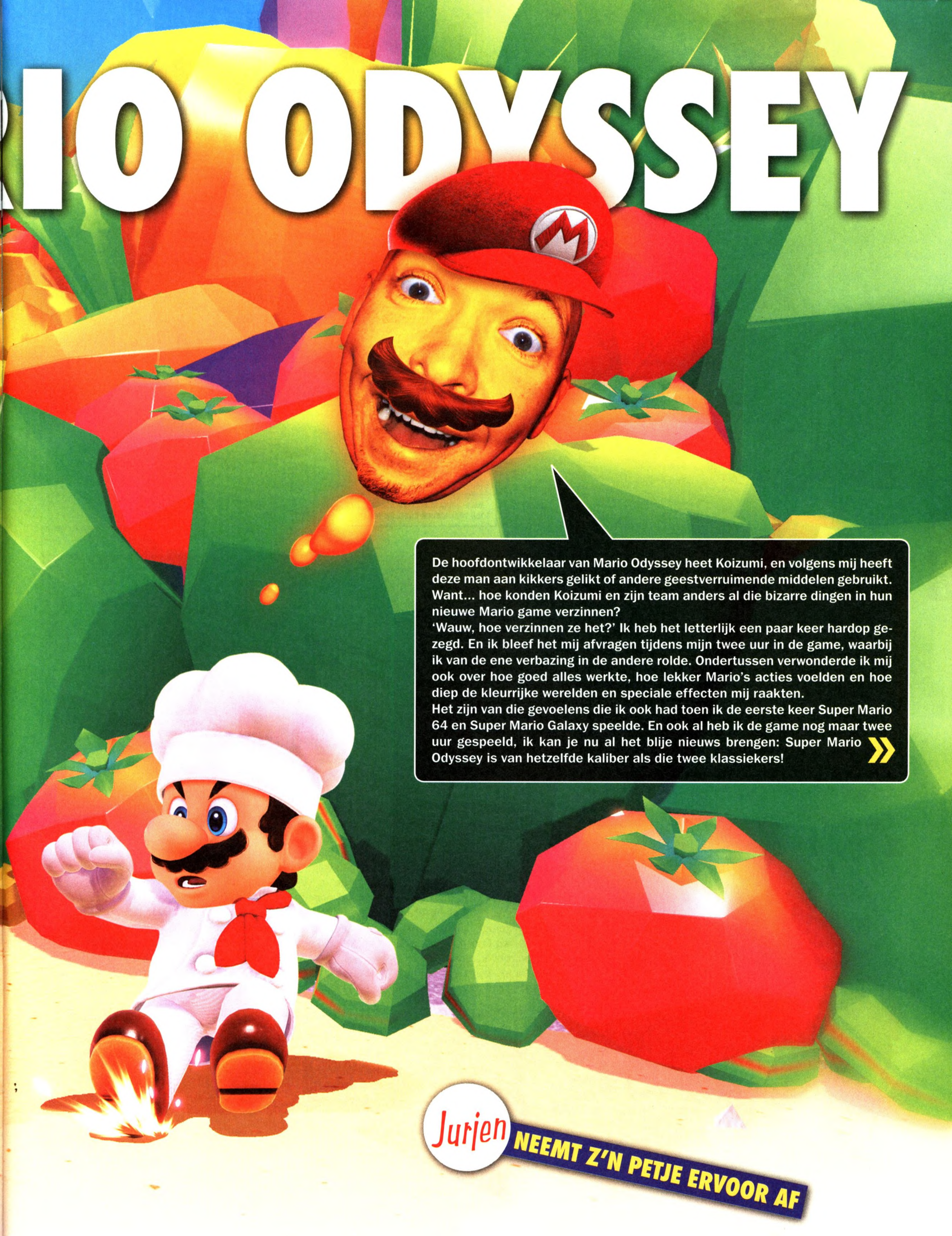
Marco Stekelenburg

SUPER MAR

Het zijn mooie tijden voor een Nintendo fan als Jurjen. Eerder dit jaar beleefde hij een van de beste Zelda's ooit. Vorige maand speelde hij een van de beste Metroids ooit. En dan blijkt Super Mario Odyssey ook nog eens... een van de beste Mario's ooit!



RIO ODYSSEY

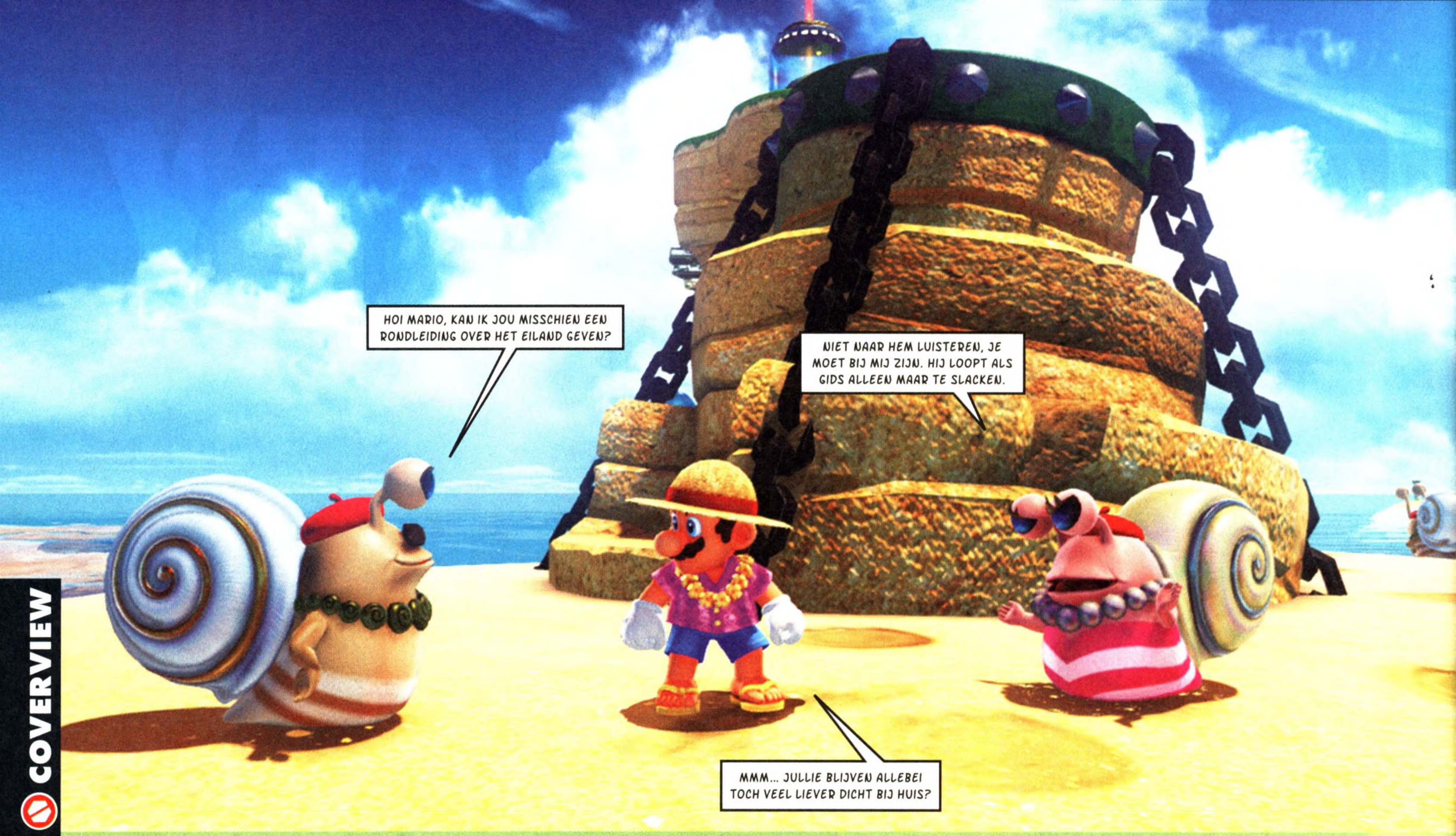


De hoofdontwikkelaar van Mario Odyssey heet Koizumi, en volgens mij heeft deze man aan kikkers gelikt of andere geestverruimende middelen gebruikt. Want... hoe konden Koizumi en zijn team anders al die bizarre dingen in hun nieuwe Mario game verzinnen?

'Wauw, hoe verzinnen ze het?' Ik heb het letterlijk een paar keer hardop gezegd. En ik bleef het mij afvragen tijdens mijn twee uur in de game, waarbij ik van de ene verbazing in de andere rolde. Ondertussen verwonderde ik mij ook over hoe goed alles werkte, hoe lekker Mario's acties voelden en hoe diep de kleurrijke werelden en speciale effecten mij raakten.

Het zijn van die gevoelens die ik ook had toen ik de eerste keer Super Mario 64 en Super Mario Galaxy speelde. En ook al heb ik de game nog maar twee uur gespeeld, ik kan je nu al het blije nieuws brengen: Super Mario Odyssey is van hetzelfde kaliber als die twee klassiekers!

Jurjen NEEMT Z'N PETJE ERVOOR AF



Mijn eerste sprongetjes in Super Mario 64 maakte ik ruim twintig jaar geleden, maar ik herinner 't me nog goed. De fun van het rennen en springen op die groene grasveldjes. De nieuwsgierigheid naar wat er allemaal in dat kasteel zou zitten. De eerste keer dat ik door zo'n schilderij sprong en in een compleet nieuwe wereld belandde. Die herinneringen zijn magisch. En zo voelden mijn eerste twee uur in Odyssey ook.
Het begint in een hoedenwereld die net door Bowser is aangevallen. Het gras is zwartgeblakerd, verwoeste hoedhuisjes smeulen nog na. Het plezier om met Mario over de heuveltjes te rennen is er niet minder om. Op topsnelheid strekt hij zijn armpjes achter zich uit, heel schattig. Als een hoedpersonage voor me op de loop gaat, ren ik hem achterna, zoals bij dat konijntje in Super Mario Galaxy. Eenmaal 'gevangen' leer ik dat het Cappy is, en volgt een terugblikfilmpje waarin Tiara, het zusje van Cappy, ontvoerd blijkt en Mario's pet wordt versnipperd.
Cappy wordt een eenheid met Mario en versmelt met de resten van Mario's pet. Vanaf dat moment kan ik Mario's belangrijkste nieuwe vermogen gebruiken: het gooien met Cappy. Wauw, hoe verzinnen ze het?

weetje • weetje

Nog geen Switch, maar wel fan van Mario? Je zou dan voor de speciale Odyssey bundel kunnen gaan. Deze bestaat uit een Switch met twee rode Joy-Con, een draagtasje met Odyssey art en een digitale code voor de game.





Transformeren

Vroeger had een nieuwe Mario als belangrijkste gimmick altijd een of twee nieuwe transformaties die de game op de kaart moesten zetten. Zoals de vlieg-cape en Yoshi in Super Mario World, of het kattenpakje in Super Ma-

weetje • weetje

In elk koninkrijk vind je minigames, zoals een hardloopwedstrijd tegen Koopa's, volleyballen op het strand of racen met een op afstand bestuurbaar wagentje. Je prestaties verschijnen desgewenst ook in online-klassementen.

SNAPSHOT MODE

Je kunt de game op elk moment bevriezen om vervolgens de camera rondom Mario te draaien, de omgeving te blurren, de kleuren te veranderen of allerlei filters over het plaatje te leggen. Met speciale Game Boy-, SNES- en N64-filters oogt het plaatje alsof het van die oude consoles afkomstig is. Ben je tevreden over je 'foto', dan kun je 'm vanuit de game heel makkelijk op social media plaatsen of naar je PC of telefoon versturen.





Hoed je voor deze Nintendino!

KOSTUUMS

In elk koninkrijk tref je een Crazy Cap winkel waar je hoeden en kostuums kunt kopen. Zo verander je Mario bijvoorbeeld in een piraat, eskimo, toerist, holbewoner of directeur. Ook leuk zijn de klassieke pakjes van golfer (NES Open Tournament Golf), dokter (Dr. Mario), ontdekkingsreiziger (Mario's Picross), kok (Yoshi's Cookie), schilder (Mario Paint), cowboy (Mario Party 2), Mexicaan (Qix) en bouwvakker (Mario Maker). En wat dacht je van het allereerste pakje dat Mario ooit droeg in Donkey Kong, met rode overall en blauw shirt? Sommige ruimten zijn alleen toegankelijk wanneer je een bepaald pakje draagt, dus deze kostuums zijn meer dan, eh, aankleding.

rio 3D World. Maar dit keer is de gimmick juist dat je in een vrijwel eindeloos aantal dingen kunt transformeren.
Iets verderop in hoedenwereld tref ik platformen die veel te hoog zijn om op te springen. Maar er zijn wel kikkers in de buurt. Ik gooi Cappy tegen zo'n kikker en dan... nou ja, je moet het zelf maar gaan beleven. Maar voordat Mario voor het eerst in kikker-Mario verandert, zie je hoe hij in de essentie van de kikker wordt gezogen, of zoiets. Echt, hoe verzinnen ze het?
Vervolgens kan ik als Kikker-Cappy-Mario enorm hoog springen en zo het level vervolgen. Dat springen voelt... hoog. Goed. Machtig. Spot-on.
En dat is precies het gevoel wat ik krijg bij de handling en sprongetjes van de vele andere dieren, vijanden en objecten waar ik Mario in kan veranderen. Waaronder de vele wezens die tot nog toe altijd Mario's vijanden waren.

Pannenbroer

Transformeren in een Goomba levert niet veel op, en dat past ook wel bij de nederige rol die deze wezens altijd al gespeeld hebben. Maar ik kon als Goomba wel op andere Goomba's springen om een toren te vormen, en ik zag een vrouwelijke Goomba die steeds voor me op de vlucht sloeg. Dus waarschijnlijk kun je als Goomba nog wel iets bereiken wat ik nog niet heb ontdekt.
Duidelijker was het voordeel om in een hamerbroer te veranderen. Ik deed dit in de voedselwereld, dus gooide ik geen hamers maar pannen. Zo kon ik mij een weg door kaasheuvels banen. De hamerbroer stuitert vanzelf een paar keer, zoals hij dat ook in de eerste Super Mario Bros deed. Het voelt goed om eindelijk eens in de huid te kruipen van een wezen dat tot nu toe altijd een vijand was, én om met mijn nieuwe vermogens te spelen.



Prinses Peach staat erom bekend dat ze alles in haar omgeving netjes en geordend wil hebben. Sommigen noemen haar dan ook wel Peachje Precies.

weetje • weetje
Je kunt deze Odyssey ook co-op spelen. De ene speler bestuurt dan Mario, de andere Cappy.

weetje • weetje
Voor duizend munten kun je het zwembroek-kostuum voor Mario kopen. Waarom je dat zou doen? Omdat je dan voor het eerst in de geschiedenis van Mario zijn tepels kunt zien. En ze zijn prachtig.

weetje • weetje
De game bevat twee soorten munten: de gewone gouden en speciale, paarse munten. Die laatste soort is alleen geldig in de koninkrijken waar je ze vindt.

weetje • weetje
Elke regio op de wereldbol heeft z'n eigen soort vogels. Zo tref je duiven in New Donk City, papegaaien in Fossil Falls en geelborstvireo's in Tostarena.

"Je hoeft niet aan kikkers te likken om binnenkort de ultieme, kleurrijke, superwauwse, euforisch stemmende trip van je leven te maken!"

Bij een roze lavameer loopt mijn weg door de voedselwereld dood... tot ik nadenk over mijn nieuwe transformeerkracht en Cappy tegen een van de vuurballen gooi die uit de lava springt. En dan ben ik een vuurbal!
Dat is ook al zo'n prettige ervaring, om als vuurbal door de lava te glijden. Ik voel de zompige lava een beetje aan mijn vurige lichaam trekken als ik wil opspringen. Dit is GOED, denk ik dan.

Strandlevel

Naast Goomba's, hamerbroeders en vuurballen, kun je ook veranderen in klassieke vijanden als Chain-Chomps, Bullet Bills, Lakitu's, piranhaplanten, rupsen en, nou ja, eigenlijk elke vijand die je in een Mario game verwacht tegen te komen. »



Je kunt echt niet zomaar ongestraft aan zo'n verkeerslicht hangen. Dus moet iemand Mario daarvoor groen licht gegeven hebben.

Maar er zijn ook andere transformaties. Zo veranderde ik Mario bijvoorbeeld in een sneeuwbal, verschillende dinosaurussen, een taxi, putdeksel, raket, vurende tank, reusachtige karbonade, dennenboom en, eh, een inktviswezen in een waterbal.

Dat laatste was in het strandlevel. Heerlijk, om in dat kristalheldere water te duiken. Het zwemmen voelde al goed met Mario, maar nog veel beter toen ik in een Cheep Cheep-vis veranderde. Lekker snelheid en sprongetjes maken.

"Dat open-wereld gevoel dat Super Mario 64 en Sunshine wél hadden, maar alle Mario games die erna kwamen niet, is weer helemaal terug in Super Mario Odyssey. Keer duizend!"

De missie die ik speelde draaide om een reuzenoctopus. Ik moest vier schakelaars bereiken om hem vier keer te raken met champagnekurken.

Boven het water trof ik de inktviswezens in waterballen die water naar me spuwden. Toen ik doorhad dat ik daar ook in kon veranderen (mijn mindset was nog niet helemaal zover dat ik dat als vanzelf aannam), was het echt genieten van mijn nieuwe mogelijkheden. Ik kon water omlaag schieten om door de lucht te vliegen en vervolgens vooruit schieten of als een sprinkler water rondom me verspreiden, bijvoorbeeld om lava van een helling te verwijderen.

weetje • weetje

Mario heeft geen extra levens meer, maar beschikt net als in Galaxy over een levensmeter met drie segmenten. Als die alle drie verdwenen zijn, moet je opnieuw beginnen bij het begin van het level of laatste Bowser-vlaggetje dat je bereikte. Kost je tien munten, en als je geen munten meer hebt, is het herstarten gratis. Daarmee is dit de eerste Mario waarin je geen Game Over scherm kunt krijgen.

weetje • weetje

De beste manier om Odyssey te besturen, is met twee losse Joy-Con controllers. De motion controls van die dingen geven je namelijk extra mogelijkheden.



Oooh, dus zo deed Jezus dat....

Uiteindelijk moest ik de reuzeninktvis met die vermogens verslaan, wat gewoon helemaal goed en rond voelde. Je ontdekt iets, ontwikkelt behendigheid en mag je bewijzen, waarna het level transformeert voor de volgende uitdagingen. Over doorwrocht en elegant gamedesign gesproken.

Sunshine

Dat strandlevel, die reuzenoctopus en dat vermogen om op basis van waterkracht door de lucht te vliegen... uiteraard moest ik toen denken aan Super Mario Sunshine, de tweede grote 3D open-wereld game van Mario, die destijds geweldig veel lol opleverde, maar op bepaalde vlakken toch niet helemaal uit de verf kwam.



Er zitten meer dingen in de game die een glimlach op het gezicht zullen toveren bij de vele spelers die toch nog steeds een zwak hebben voor Sunshine. Zoals de kleine, abstracte, lineaire bonuslevels die Mario toen zonder F.L.U.D.D. moest voltooien, en misschien wel de basis vormden voor de grotendeels lineaire levels van Super Mario Galaxy.

Die twee Galaxy games blijven tot mijn favoriete Mario's behoren. Maar één ding miste ik in de afgelopen vijftien jaar in 3D-Mario's: het magische gevoel om in open omgevingen mijn eigen weg te vinden en steeds weer nieuwe dingen te ontdekken. Dat open-wereld gevoel dat Super Mario 64 en Sunshine wél hadden, maar alle Mario games die erna kwamen niet. Waarschijnlijk had je het al begrepen: dat gevoel is weer helemaal terug in Super Mario Odyssey. Keer duizend!

Zoals je in Super Mario 64 en Sunshine geen lineaire weg hoefde te volgen maar grotendeels zelf kon bepalen in welke volgorde je de sterren haalde, ben je in Odyssey grotendeels vrij om zelf te bepalen in welke volgorde je de manen haalt.



Wat doen sommige plaatjes me toch aan m'n eerste huwelijk denken...

AMIIBO

Tegelijk met Odyssey verschijnen drie amiibo van de hoofdrolspelers in witte bruiloftskleding. Je kunt ze gebruiken om je voortgang door de game wat makkelijker te maken. Die van Mario maakt je namelijk tijdelijk onkwetsbaar, Peach geeft je een genezend hartje, terwijl Bowser de plaatsen van regionale munten in een wereld onthult. Weinig baanbrekend, maar gelukkig is er meer nieuws: je kunt namelijk élke andere tot nu toe verschenen amiibo in de game gebruiken.



Uiteraard ga je je best doen om in een level alle manen te halen. Om te weten wat je daarvoor moet doen, kun je de meest logische wegen door het level bewandelen, of juist proberen de meest onlogische wegen te ontdekken, te luisteren naar de tips van het nieuwe papegaai-personage, of aanwijzingen kopen bij Captain Toad.
Je hoedvormige vliegschip, genaamd de Odyssey, gebruikt manen als brandstof om nieuwe koninkrijken te bereiken; een beetje zoals je in Super Mario 64 sterren nodig had om deuren naar nieuwe werelden te openen. Zo vlieg je over de wereld, op jacht naar Bowser, die in elk koninkrijk dat je aandoet de nodige problemen heeft veroorzaakt.

Een vis vangen zonder aas? Da's niet in de haak en wordt een zware dobber.



weetje • weetje

Als eerbetoon aan alle eerder verschenen Mario games zijn er ook 2D-passages in de 3D-levels verwerkt. Dit zijn niet zomaar extraatjes, maar essentieel om bepaalde gebieden in de 3D-omgevingen te bereiken. In de 2D-levels kom je vaak dezelfde vijanden tegen als in de 3D-omgeving. Dus je krijgt ze eerst te zien in hun oorspronkelijke, platte verschijning, iets verderop zie je ze in hun ronde 3D-gedaante, en kun je er zelfs in veranderen!

Trip van je leven

Laten we het tot slot ook nog effe over het verhaal hebben. Want volgens mij heeft deze Mario meer verhaal dan alle vorige Mario's bij elkaar én zijn er nieuwe hoofdrolspelers. Je hebt natuurlijk Cappy die zijn zusje Tiara wil redden. Mario achtervolgt Bowser met de Odyssey over de wereldbol om Peach te bevrijden. Bowser heeft zichzelf en Peach al in bruidskleding gestoken en is vastbesloten haar eindelijk tot zijn vrouw te maken. En dan zijn er nog de konijnen, de Broodals; die runnen een door Bowser ingehuurd huwelijksplanningsbureau. Echt. Hoe verzinnen ze het?
De vier Broodals functioneren als terugkerende minibazen, maar uiteindelijk zal Mario toch vast wel met Bowser zelf moeten afrekenen. En dan? Aangezien er ook al een amiibo verschijnt van Mario in bruidspak, en Cappy oorspronkelijk de hoge witte hoed van dit kostuum als uiterlijk heeft... zal dit verhaal dan echt in een huwelijk tussen Mario en Peach eindigen? Of was de hallucinerende werking van het kikkerlikken voor Koizumi toch niet sterk genoeg om die ultieme stap aan te durven?
Eén ding is zeker: je hoeft niet aan kikkers te likken of andere drugs te gebruiken om binnenkort de ultieme, kleurrijke, superwauwse, euforisch stemmende trip van je leven te maken!



VERWACHTING *JURJEN:*
Odyssey is een uitbundige, feestelijke viering van het fenomeen Mario: alle gekke avonturen, alle mooie momenten die hij in 2D en 3D heeft beleefd, alle rare beroepen die hij ooit heeft gehad en dan nog heel veel nieuwe dingen erbij - meer dan ooit eigenlijk.

+ Eindelijk weer eens een 'open-wereld' Mario!
+ Meer gameplay variaties dan in welke andere game ook!
+ Hoe verzinnen ze het?
- Waar is Yoshi?

BASICS
PLATFORM-ADVENTURE
NINTENDO EPD / NINTENDO
27 OKTOBER 2017

KULUM



Arie Koomen

Twitter: @ariekoomen
Instagram: @ariekoomen
PSN: AEK47Koomen

Op reis naar:
Overal en nergens; ik ben het type gast 'wherever I lay my hat that's my home'.

Speelt:
Destiny 2 en Uncharted op de PS4 en Patience en Schaak op de iPhone.



Als er tegenwoordig een feest wordt georganiseerd om de release van een nieuwe game te vieren, kom je altijd wel een zooitje BN'ers tegen. Vaak komen die alleen maar effe langs om gratis die nieuwe game te scoren, maar dat geldt niet voor Arie Koomen. De ex-Lama en comedian is namelijk wél een gamer in hart en nieren!

HOOKED

Tuurlijk heb ik ook op Atari computers lopen pongen, maar - eerlijk is eerlijk - het echte gamen begon voor mij pas met de PS One. Tomb Raider met Lara Croft was de eerste game die ik speelde en ik was meteen verkocht. In retrospect was het echt bizar dat mensen dat realistisch vonden. Alsof je naar oude foto's van je ex kijkt en beseft dat ze een schoenendoos was; het zag er eigenlijk niet uit. Maar voor toen... I was hooked!

Het was ook de muziek die het 'm deed. Geen bliep-bloep-bliep meer, maar het voegde echt iets aan het verhaal en de game toe.

Ik luister tijdens het werk graag naar gamemuziek. De soundtracks van de eerste Assassin's Creeds, Deus Ex en The Last of Us zijn meesterwerken. Ook bij recente games als Horizon en Destiny 2 is de muziek opgenomen met een compleet orkest.

Mijn favoriete game was altijd Assassin's Creed. Het idee van The Animus vond ik een briljant concept. Het was mijn nummer 1 tot The Last of Us uitkwam. Dat spel zou voor iedereen een reden moeten zijn om een PlayStation te kopen. Alles is tof aan die game.

TATTOO VIA PU



In het dagelijkse leven ben ik grafisch vormgever en comedian. Ik vind dat allebei hartstikke leuk om te doen. Het toffe is dat het een het ander niet uitsluit. Ik maak grappen over games en als ontwerper heb ik al wat vette dingen gemaakt voor o.a. Ubisoft.

De eerste Power Unlimited's werden vormgegeven door PJay 'BabyAngel' Frith en JanPaul Jansen (nu een tattoo-artist bij studio Admiraal). Die boys hebben mijn enige tattoo gemaakt.

FIGURINES

Mijn dochters en ik spelen soms met z'n drieën Tomb Raider. Als je doodgaat, geef je de controller door. Mijn meiden zijn opgegroeid met gamen. Ze zijn nu PS2 games aan het herontdekken. Het zijn brute gamechicks die ook zomaar Barbie's Ponykamp spelen.

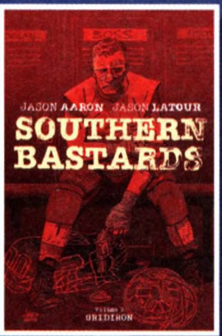
Ik ben een redelijke collector qua gamefigurines. Op een gegeven moment stonden er zoveel thuis dat ik ze maar heb meegenomen naar het werk. Daar staan de meeste nu.

Gamen is puur escapisme voor mij. Effe wat anders doen met mijn gedachten. Ik speel eigenlijk alleen maar adventures en shooters. Dus geen FIFA omdat ik dan liever naar buiten ga om echt te voetballen.



LEEST MOMENTEEL

I am Pilgrim. Ik lees het liefst boeken in het Engels, daar word ik goed moe van en dan slaap ik beter. Qua comics lees ik nu Southern Basterds. Lezen is lekker.



KIJKT MOMENTEEL

Ik kijk eigenlijk geen tv meer. Netflix en HBO is meer mijn domein. Taboo (met Tom Hardy) was afgelopen jaar mijn favoriete serie. Ik ga wel regelmatig naar de bioscoop; de laatste film die ik zag was Baby Driver.



ONLINE

Oh, effe een dingetje: mocht je online gamen... schaf een fucking headset met mic aan! Niets is vervelender dan iemand uit je squad/clan/whatever die als enige niet hoort dat we eerst naar links gaan. "Nee, we reviven je later wel!" Ik vind het ook verschrikkelijk als mensen uitloggen terwijl je net met een Raid bezig bent.

Ik speel steeds vaker online, maar ik ben en blijf een typische storyline gamer. Die speel ik ook meestal eerst uit.

Als fanboy ben ik destijds mee naar Istanbul geweest ter introductie van Assassin's Creed Revelations. Mensen zeggen dat kinderen je leven compleet maken, maar wat dacht je van games? ✖





DIE ZAGEN WE NIET AANKOMEN!

XENOBLADE CHRONICLES 2



De enige reden dat Xenoblade Chronicles 2 al twee jaar na de release van zijn voorganger uitkomt, is omdat het gebruik maakt van dezelfde indrukwekkende engine die Xenoblade Chronicles X zo liet shinen. Maar zijn we al toe aan een nieuwe Xenoblade, vraagt Samuel zich af.





Xenoblade Chronicles X was zo'n Wii U-game waarvan ik bijna zeker wist dat ie geport zou worden naar de Switch. De overweldigende en diepgaande gameplay-opties werden slechts overtroffen door het genot van rondvliegen over de buitenaardse planeet Mira in je eigen Skell-mecha. Mira was gigantisch (groter dan Hyrule in Breath of the Wild!) en voelde met z'n overtuigende flora en fauna aan als een daadwerkelijke planeet.

Maar nee; toen in januari van dit jaar een Xenoblade Chronicles titel voor de Switch werd aangekondigd, was het niet de verwachte heruitgave van het geliefde X, maar... een volledig nieuw deel! Niemand die dat aan zag komen. Maar goed nieuws, toch? Een nieuwe game, speciaal gemaakt voor een nieuwe console, is altijd beter dan een oude game in een nieuw jasje, toch?

FILOSOFISCH

Xenoblade Chronicles X had een letter in plaats van een cijfer omdat het iets heel anders deed dan zijn voorganger. De eerste game, Xenoblade Chronicles, was namelijk een actie-RPG waarin de nadruk lag op het vertellen van een filosofisch verhaal, terwijl spirituele opvolger X de nadruk legde op gameplay, en dan vooral op het verkennen van een gigantische open wereld.

De reden dat het aankomende Xenoblade Chronicles 2 (eigenlijk het derde deel dus) een cijfer krijgt, is dus omdat het de structuur van de eerste game volgt. Het zal veel vechten en verkenning bevatten, maar de speelwereld is minder open en de nadruk zal weer op het verhaal komen te liggen. Een opluchting voor de fans die X verhaaltechnisch veel te karig vonden, dus. Maar voor spelers zoals ik, die X een warm hart toedragen vanwege de grotere vrijheid, het overweldigende gevoel van schaal en het besturen van een *goddamn* mecha, is dit nieuws lichtelijk teleurstellend.

LEGENDARISCH ZWAARD

Het verhaal van Xenoblade Chronicles 2 lijkt gelukkig wel erg goed te zijn. Hoofdrolspeler Rex leidt een simpel doch idyllisch bestaan tot hij in aanraking komt met Pyra, een meisje met bovennatuurlijke gaven die hem verzoekt haar naar het mythische Elysium te brengen. In de wereld van deze game leeft de mensheid namelijk bovenop gigantische wezens genaamd Titans (schepsels zo groot dat ze in feite zwevende continenten vormen) en ergens in het midden van deze wereld bevindt zich een gigantische wereldboom, en bovenin die boom zou Elysium zich moeten bevinden.

Maar de queeste van Rex en Pyra wordt gedwarsboomd door allerlei partijen die eveneens op zoek zijn naar Elysium, onder andere om daar het legendarische zwaard Aegis te vinden. Eén van deze vijandelijke partijen is de schimmige organisatie Torna, die geheime missies uitvoert in de gigantische wolkenzee die de Titans en de wereldboom gescheiden houden.

BIOTECHNOLOGIE

In tegenstelling tot het Mira van Xenoblade Chronicles X (dat één gigantische planeet was), bestaat de speelwereld van 2 uit meerdere, losse werelden. De rug van elke Titan is een volledig continent, compleet met z'n eigen thema, palet, levelstructuur, flora en fauna.

De ene Titan zal bijvoorbeeld bestaan uit grote, open, groene velden die naar hartenlust verkend kunnen worden, terwijl je bij de andere Titan lineaire grottenstelsels zal moeten doorlopen, recht door het lichaam van het enorme beest heen.

Elke Titan huisvest daarnaast ook z'n eigen menselijke beschaving. Zo is bovenop de Titan Uraya een koninkrijk gevestigd dat diep ontzag heeft voor de natuur en over geavanceerde biotechnologie beschikt. Het oorlogszuchtige keizerrijk bovenop Titan Mor Ardain is daarentegen een militaire natie, en zij controleren hun Titan door middel van mechanische middelen. Bovenop de Titan Indol heerst het religieuze Indoline Praetorium, waarvan de theocratische regering de Titans continu aanbidt, en zo zijn er nog veel meer.

Door de combinatie van unieke thema's, oogstrelende flora en fauna en cultureel gevarieerde menselijke nederzettingen, voelen al deze werelden bijzonder levendig. En dus niet alleen omdat ze daadwerkelijk levende wezens zíjn.

> "DE COMBAT WORDT NIET ALLEEN TACTISCHER, MAAR OOK VISUEEL MINDER DRUK."

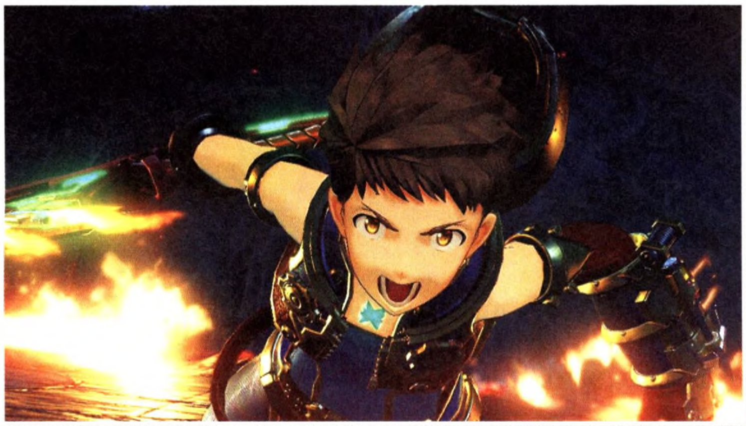


VERFIJNING

Fans van het gevechtssysteem van de vorige games zullen blij zijn om te horen dat het in Xenoblade Chronicles 2 niet op de schop is gegaan, maar alleen verfijnd is. Net als in 1 en X zal je avatar dus automatisch aanvallen, maar heb jij als speler wel directe controle over zijn of haar speciale aanvallen en positionering.

Wat nieuw is, is het feit dat alle personages in je team nu on-







derverdeeld zijn in twee klassen: Drivers en Blades. Drivers zijn de aanvallende personages (zoals hoofdrolspeler Rex) die alle flitsende moves uitvoeren en het meeste werk doen, en de Blades (zoals compagnon Pyra) zijn ondersteunend; zij zijn mentaal met hun Drivers verbonden en helpen hen met bijvoorbeeld HP-aanvullende spreuken.



En dit is waar het gevechtssysteem interessant wordt, want het Blade-personage bepaalt wat voor wapens en speciale aanvallen het speelbare Driver-personage tot zijn beschikking heeft.

INCOMPATIBEL

Gezien het feit dat een Driver aan maximaal drie verschillende Blades gelinkt kan zijn (die tijdens gevechten gemakkelijk afgewisseld kunnen worden) betekent dit dus feitelijk dat je altijd drie verschillende wapens (zwaarden, bijlen, laserpistolen, etc.) en drie verschillende sets speciale aanvallen tot je beschikking hebt. Het verzamelen van allerlei verschillende Blade-personages is dus van groot belang, want hoe meer Blades je hebt om uit te kiezen, hoe tactischer en gevarieerder je gevechten kunt benaderen.

Persoonlijk is dit de belangrijkste reden waarom ik zo enthousiast ben voor dit nieuwe, derde deel: de combat wordt niet alleen tactischer maar ook visueel minder druk, aangezien nu alleen de Driver-personages op monsters zullen inhakken en niet meer je gehele team.

Toch voel ik ook enige terughoudendheid ten opzichte van deze game, want ondanks de vele, gigantische Titans waar je op kunt vertoeven, lijkt deze game qua schaal minder ambitieus dan voorganger X. En de nieuwe 'chibi' visuele stijl (grote hoofden, voor een schattig anime-effect) voelt incompatibel met de epische toon van het verhaal. Zonde. Ook lijkt er nog niets te zijn dat het genot evenaart van het rondvliegen in je eigen mecha, maar wie weet dat we op dat gebied verrast zullen worden wanneer de game op 1 december in de winkels ligt.



DE VERWARRENDE GESCHIEDENIS VAN DE XENO FRANCHISE

De Xenoblade Chronicles serie is onderdeel van de grotere Xeno franchise, die al sinds 1998 bestaat. Met uitzondering van spinoffs en heruitgaven, bestaan er zeven games in deze overkoepelende reeks, onderverdeeld in drie series.

XENOGEARS

Het begon allemaal met deze legendarische PlayStation game. Geestelijk vader Tetsuya Takahashi bedacht deze game met de intentie dat het 't zevende deel in de Final Fantasy reeks zou worden, maar Squaresoft vond het project zo eigenzinnig dat ze Takahashi toestemming gaven ermee te doen wat hij wilde. Takahashi wilde dat deze filosofische, turn-based JRPG het vervolg zou worden op het legendarische Chrono Trigger, maar uiteindelijk besloot hij het tot een originele franchise om te dopen: Xenogears. Het was de bedoeling dat deze game vijf vervolgen zou krijgen, maar toen Squaresoft zich op Final Fantasy begon te focussen, vielen die plannen in 't water. Er is dus maar één game in de Xenogears serie, en Square Enix bezit de rechten ervan.



XENOSAGA

Toen het voor Takahashi duidelijk werd dat Squaresoft zich op Final Fantasy ging richten, verliet hij het bedrijf en richtte z'n eigen ontwikkelstudio op: Monolith Soft. Hiermee maakte hij in samenwerking met uitgever Bandai Namco de spirituele opvolger van Xenogears: Xenosaga. Ook Xenosaga behandelt een episch fantasy science fiction verhaal met filosofische en religieuze invloeden, en zou oorspronkelijk uit zes delen bestaan. Dat werd uiteindelijk 'slechts' een trilogie, en de rechten ervan liggen bij Bandai Namco.



XENOBLADE

Met Xenoblade Chronicles gooide Takahashi de gameplay om: weg waren de ouderwetse turn-based gevechten, ten faveure van real-time actievolle gameplay waarbij de speler de personages continu kon besturen en herpositioneren. Xenoblade Chronicles 1 en 2 volgen hierbij een balans tussen verhaal en gameplay, terwijl Xenoblade Chronicles X voor een meer open-wereld benadering koos én de speler laat genieten van de Skell-mechas (directe verwijzingen naar de Gears van Xenogears). Xenoblade is bezit van Nintendo.



DE KAMPIOEN DER SHOOTERS IS TERUG!

QUAKE CHAMPIONS



Quake is een ding van vroeger, uit een tijd dat iedereen óf Unreal óf Quake speelde, de beste multiplayer shooters op aarde. Inmiddels is Quake een underdog geworden, iets dat id Software wil veranderen met Quake Champions. We stuurden onze (stuntel)kampioen Tjeerd de Early Access in om te kijken of oude glorie nog steeds… uuh… gloreert.

PC PREVIEW



Hoe noem je een vrouwtjeshond die door twee mannetjes tegelijk gedekt wil worden?
Dubbelloops

Shooters zijn de afgelopen jaren zo hard geëvolueerd dat je eigenlijk niet verwacht dat er nog veel plezier uit een klassieke shooter te halen valt. Doom bewees echter vorig jaar het tegendeel, met keiharde, old skool actie in een, letterlijk, moordend tempo. LawBreakers probeerde het eerder dit jaar met minder succes met een mix van oud en nieuw, maar de spelersaantallen zijn na release vrij rap ingezakt en dat is, zeker voor een multiplayer game, problematisch.

Kampioenuh

En nu komt Quake Champions eraan; de klassieke shooter in een nieuw jasje, met vrijwel dezelfde wapens, dezelfde genadeloze snelheid, maar wel met verse maps én, voor 't eerst, verschillende champions waar je uit kunt kiezen! Die champions zijn niet alleen uiterlijk verschillend, maar hebben ook uiteenlopende speciale krachten, waardoor de game net effe een twist krijgt.

Zo kun je bijvoorbeeld aan de slag met Doomguy, die als special een soort Ragemodus heeft waarbij hij tijdelijk sterker en ontzettend snel wordt. Een andere Champion is Visor, een gast die tijdelijk door muren kan kijken, ontzettend handig als je net alle pickups hebt gepakt en op zoek bent naar de kill.

> **"De game heeft nog steeds de onmiskenbare charme van de oude vertrouwde hardcore titel."**



In dit gebouw wordt kernenergie opgewekt; een soort kweekreactor dus.



Ik heb 't effe opgezocht; deze Sorlag is een vrouwtje. Waarom verbaast me dat nou niks?

Hardcore

Denk nu niet dat door al die kampioenenshit Quake geen Quake meer is, want deze game heeft nog steeds de onmiskenbare charme van de oude vertrouwde hardcore titel. De gameplay is snoeihard en het draait niet alleen om feilloze controle en aim, maar vooral om mapkennis en het vermogen om te anticiperen op de manoeuvres van je tegenstanders en ze zo te trakteren op bijvoorbeeld een raket in hun smoel, of een railgun in hun naad.

Daar veranderen de speciale powers van de champions niet veel aan, behalve dan dat je tegenstander ineens een dik armor op kan zetten of plotseling een paar seconden onzichtbaar wordt.

Weinig content

Toch blijft er wel iets knagen na het spelen van Quake Champions, want met het huidige aanbod van moderne games zal Quake voor mij nooit meer worden dan een snack die je effe opstart als je snel een potje wil knallen. Er zit namelijk weinig content in Quake Champions en de voldoening zul je dus echt puur uit de gameplay moeten halen. Maar omdat die gameplay zo goed is en zo lekker wegspeelt, blijft het gebrek aan content voor mij niet meer dan een licht zeurend detail. ★

weetje • weetje

Quake Champions zal ook free-to-play speelbaar zijn, zodat je gratis aan de slag kunt met één champion: Ranger. Je kunt echter ook het Champion pack kopen, zodat je met elke kampioen aan de slag kunt. Hoe duur dat pack wordt, is echter nog niet bekend.

QUAKE ALS ESPORT

Er is Bethesda veel aan gelegen om van Quake Champions een succes te maken. De game is nog maar net in Early Access, maar afgelopen maand zijn er op Quakecon al wereldkampioenschappen gehouden (1v1 en 4v4) waar een miljoen dollar op het spel stond.

Geheel in de stijl van old skool comebacks was het Nederlander Sander Kaasjager (check ook 't interview met hem in deze PU) die tweede werd in het 1v1 kampioenschap en daarmee $50.000 in de wacht sleepte. Mocht deze naam een belletje doen rinkelen, dan kan dat kloppen: Sander was twaalf jaar geleden hot shit toen hij de beste eSporter ter wereld werd in de game Painkiller (Huh?) en meer dan een kwart miljoen dollar aan prijzengeld binnensleepte.



VERWACHTING ***TJEERD:***
Quake Champions speelt als een zonnetje en doet old skool shooter tijden herleven. De toevoeging van de champions is tof en heeft gelukkig geen overweldigende impact op de gameplay. De content is wel wat summier, maar verder is dit de meest pure vorm van competitieve shooters.

- \+ Retesnel.
- \+ Retestrak.
- \+ Voegt nog iets toe ook.
- \- Weinig content.

BASICS
MULTIPLAYER SHOOTER
ID SOFTWARE / SABER INTERACTIVE / BETHESDA SOFTWORKS
Q4 2017


msi
intel
CORE i7
7th Gen
It's my racetrack
Boasting is a privilege refrain
It's the enthusiasm that I retain
For Beacons are meant to shine
And Adept is my divine
Finally it is time
— the NEW GE has arrived
COMPUTER!
OKTOBER 2017
9lives
GE63/73 Raider
MY WAY
MY TRACK
| LATEST 7TH GEN. INTEL® CORE™ i7 PROCESSOR | WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070 |
| 120HZ/3SEC | COOLER BOOST 5 | GIANT SPEAKER | PER-KEY KB | SUPER RAID 4 | INTEL INSIDE®. EXTRAORDINARY PERFORMANCE OUTSIDE.
WHERE TO BUY
MSI.COM
MediaMarkt
ALTERNATE
*Performance result may vary on different configuration. Product features and specifications may vary by model.
Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.
MSI.COM



NINTENDO
SWITCH
ALTIJD, OVERAL EN MET IEDEREEN
Nintendo
GA OP EEN FANTASTISCH AVONTUUR!
SUPER MARIO ODYSSEY
7
www.pegi.info
amiibo
Ga met Mario op een groots avontuur in 3D en maak gebruik van zijn nieuwe mogelijkheden om Manen te verzamelen. Zo kun je jouw luchtschip nieuwe kracht geven en Prinses Peach van Bowser zijn trouwplannen redden.
27 OKTOBER
Nintendo Switch
© 2017 Nintendo

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WIE HEEFT ER VERZONNEN DAT ALLE BASKETBALLERS LULLEN EN BEWEGEN ALS EEN KARIKATUUR VAN EEN HIPSTER YOYOYO SWAG-DUDE?"



Misschien is JJ een beetje te wit voor NBA-games?

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"KROKODILLEN KWAMEN IN MIJN JEUGD NOG IN HET WILD VOOR IN AMSTERDAM-OOST."



Ed is nog veeeeel ouder dan wij dachten...

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



JJ

Correct us if we're wrong, maar volgens ons is JJ als enige nog nooit Speciale Redacteur van de Maand geweest. Nou is dit geen titel die wordt uitgedeeld omdat je toevallig aan de beurt bent (verre van; je wil niet weten hoe lang de jury hier maandelijks over in beraad is), maar je mag toch wel zeggen dat het de hoogste tijd is om deze oudgediende eens in het zonnetje te zetten.

En dat niet alleen omdat hij deze maand na lange tijd weer eens een review schreef (NBA 2K18), want JJ heeft zich nu eenmaal gespecialiseerd in wat je met een groot woord 'onderzoeksjournalistiek' mag noemen en is tevens onze meest ervaren interviewer (vier pagina's dit nummer!).

Maar pas echt speciaal is het feit dat deze breedgeschouderde Haarlemmer, die al twintig jaar bij ons blaadje zit, in al die jaren nog NOOIT een deadline heeft gemist (we hebben het nagevraagd bij Ed).

We raakten zelfs lichtelijk ontroerd toen we de Revanche rubriek van deze maand lazen en JJ op de vraag 'heb je ergens spijt van tijdens je jaren bij PU?' antwoordde: 'ja, dat ik er niet vanaf het begin bij zat'. Mooi toch?

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION
- GOLD AWARD POKÉMON GOLD & SILVER
- ARK: SURVIVAL EVOLVED
- ATOMEGA
- GOLD AWARD STEAMWORLD DIG 2
- MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA & BOWSER'S MINIONS
- FINAL FANTASY IX
- YO-KAI WATCH 2
- NIOH: BLOODSHED'S END
- BUTCHER

LAAT HET LICHT MAAR AAN, VANAVOND

MONSTERS IN GAMES

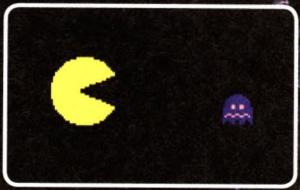
Vroeg donker. De gierende wind laat ergens een raam klepperen. Of is dat… iets anders? Zoals de commercie achter het Halloween-circus ook begrijpt, is oktober de ideale maand om te griezelen. En dus vond Jurjen het de perfecte maand om zich eens te verdiepen in de monsterlijkste gezichten van en in videogames.

VAN KILLER SHARK TOT PREY



KILLER SHARK [1972]

Volgens mij is dit 'm: de allereerste game waarin je op een monster kon schieten. Al moet ik dan wel een beetje sjoemelen omdat dit in feite geen videogame maar Sega's laatste mechanische game met beeldanimatie was. En, tja, is een haai wel een monster? Nou, in deze game wél. Net als in de film Jaws, waarin deze arcadekast zelfs even te zien is!



PAC-MAN [1980]

Ze zijn niet echt angstaanjagend, de spookachtige monstertjes die Pac-Man door het helse labyrint achtervolgen, maar ze kunnen toch aardig op je zenuwen werken. Het grootste monster van deze game is uiteraard de vraatzuchtige, oraal gefixeerde, psychopatische Pac-Man himself.



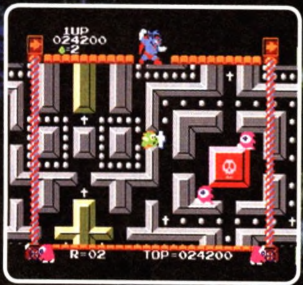
ALIEN [1982]

Een van de fraaiste, griezeligste, kunstigste en gewoon coolste monsters ooit ontworpen, is niets meer dan een lullig hoopje pixels in deze Pac-Man kloon. Gelukkig zouden er nog vele games volgen die de Alien wél recht deden, met Alien: Isolation als voorlopig hoogtepunt.



GODZILLA VS. 3 MAJOR MONSTERS [1984]

Godzilla is een van de grootste monsters ooit, maar door de knullige producties waarin hij sinds 1954 figureert, wil ie maar nooit echt eng worden. Van dit knullige MSX-spelletje met een 'traag als door stroop' wandelende Godzilla zal destijds ook niemand nachtmerries hebben gehad.



DEVIL WORLD [1984]

Met een groene draak dring je de duivelwereld binnen, waar je kruizen en bijbels moet pakken om de monsters van de boven in beeld verschijnende satan te bestrijden. Ontsproten aan het brein van… Shigeru Miyamoto! Die we toch vooral kennen van wat bravere games als Mario en Pikmin.









Monsters. Als baby wonen ze nog gewoon onder je bed en in de klerenkast. Meestal houden ze zich daar wel koest. Meestal...
Als peuter zie je ze in Sesamstraat. Als kleuter in Monsters & Co. Een paar jaar later ben je klaar voor Harry Potter en huiver je van Voldemorts bleke, neusloze kop. Ondertussen heb je ook de videogames ontdekt en krijg je eindelijk de kans de monsters uit kledingkast en nachtmerries zélf te bestrijden... of ze te worden.

Dark Universe

Wie het fenomeen 'monsters' nader beschouwt, ziet vooral mensen. Soms ook dieren. Of een mix van mensen en dieren. Neem de klassieke monsters die Universal in de periode 1920 - 1950 populair maakte en de komende jaren als Dark Universe nieuw leven in wil blazen: Dracula, de Mummy, de Wolfman, het monster van Frankenstein, de Hunchback of Notre Dame; ze zijn welbeschouwd een stuk menselijker dan de term monster suggereert.
De engste figuren in videogames zijn ook vaak van het menselijke soort. Maar dan een beetje verwrongen, mismaakt en wat vijandiger dan je ze normaal in de buurtsuper treft. Denk aan de zombies uit Resident Evil (en duizend andere games), de Clickers uit The Last of Us en de Gatherers uit Amnesia. Of eenlingen als Slender Man, Pyramide Head uit Silent Hill 2 en zo'n gek meisje als Lisa uit P.T.

Gezonde angst

Dat vinden we blijkbaar het engst: andere mensen. Zoals de filosoof Sartre al schreef 'De hel, dat zijn de anderen'. Toch onderscheiden die menselijke monsters zich vooral met kwaliteiten die wij doorgaans ónmenselijk noemen; zoals een totaal gebrek aan empathie of het geduld om de zaak eens van jouw kant te bekijken, aangevuld met een onstuitbare drang te moorden, meestal op jouw persoon gericht.
De angst voor monsters is eigenlijk best gezond, en zit dan ook diep ingebakken in de menselijke natuur. Het is de angst voor de ander die jou naar het leven staat. De tijger in de bosjes. De vijandelijke stam die je dorp binnenstormt om met vuistbijlen en kapmessen alles wat je lief is te vernietigen. De terroristen die vandaag zo in de mode zijn. De klootzak die je via Marktplaats heeft opgelicht.
Het monster vertegenwoordigt het kwaad dat wij graag onmenselijk noemen, maar in feite maar al te menselijk is.
Gelukkig hebben wij videogames. Om in elk geval de ángst voor dit kwaad te bestrijden. ✖



Spoken

Een speciale subcategorie van de monsterfamilie wordt gevormd door de spoken. Meestal zijn dit geesten van onder nare omstandigheden overleden mensen, zoals Alma uit F.E.A.R., Lady Comstock uit BioShock Infinite, John Raimi uit Geist, de vele spoken uit Fatal Frame en de Mount Gordo Ghost uit GTA V. Soms zijn het echter ook gewoon grappige wezentjes; zoals de Ghosts die Pac-Man achtervolgen, de spoken die Luigi met zijn stofzuiger te lijf gaat in zijn twee Mansions, Gengar uit Pokémon en de honderden Boo's die Mario al tientallen jaren achter de broek zitten. Want je wil er toch niet aan denken dat dat allemaal zielen van gestorven mensen zijn?



Ghosts 'n Goblins [1985]

Naast de spoken en goblins waar de titel al naar verwijst, krijgt de dappere sir Arthur in deze vroege Capcom klassieker ook te maken met reuzenslangen, cyclopen, demonen, draken en andere monsters. De ergste nachtmerries kregen we echter van de gruwelijk hoge moeilijkheidsgraad.



Castlevania [1986]

Of je nu van monsters houdt of ze juist háát, je gaat een mooie tijd beleven in Castlevania. Wandelende skeletten, vismensen, het monster van Frankenstein, de mummie, Medusa met haar slangenhaar en uiteraard Graaf Dracula; ze komen allemaal voorbij. De zweep erover, Belmont!



Rampage [1986]

In deze even simpele als sympathieke arcadegame mag je een stad gaan slopen met reusachtige monsters, waarbij je kunt kiezen uit een King Kong-achtige gorilla, een Godzilla-achtige hagedissenman en een reusachtige weerwolf.



Altered Beast [1988]

Nadat je door Zeus tot leven bent gewekt om zijn dochter Athene te redden, kun je de monsters op je pad bestrijden door zélf een monster te worden. Na het veroveren van de vereiste orbs kun je niet alleen een weerwolf, maar ook een weerdraak, een weerbeer en een weertijger worden. Weerbeer, leuk woord!



Alone in the Dark [1992]

Voor misschien wel de eerste keer in de geschiedenis van de videogames kreeg je in deze game te maken met 3D-monsters, en die kwamen dan ook nog eens uit het demonische universum van schrijver Lovecraft, inclusief Cthonians, Nightgaunts en referenties naar het Necronomicon-boek. Om gek van te worden. »

TOP 5 SCHATTIGE MONSTERS



5: MOOGLE

Dat neusje... dat buikje... en dan dat bolletje op z'n donzige kop. De Moogle heeft alles in huis om je hart te stelen.



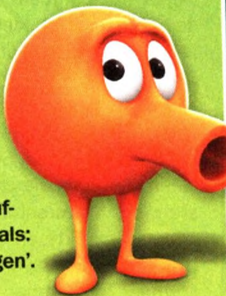
4: PICHU

Tuurlijk, we hadden ook Eevee erin kunnen zetten, of Skitty, of gewoon... de échte Pikachu. Maar deze pre-evolutie van Pika scoorde nét iets hoger op onze schattigheidsmeter.



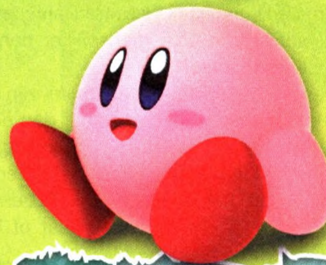
3: SLIME

Een van de eenvoudigste monstertjes ooit getekend. Maar hij wérkt gewoon. Je start je Dragon Quest, komt de eerste Slimes tegen en de glimlach zit alweer op je gezicht.



2: Q*BERT

Maf, verward, oranje, vrijwel vergeten... Q*Bert komt uit 1982 en is daarmee een van de vroegste schattige monstertjes ooit. Je krijgt gewoon zin 'm effe stevig te knuffelen en iets te zeggen als: 'het komt wel goed jongen'.



1: KIRBY

Of we een dier wel of niet schattig vinden, schijnt mede af te hangen van de overeenkomsten met menselijke baby's. Wat dat betreft scoort Kirby toch wel de meeste punten, met die bolle toet, grote ogen en roze tint.

KLASSIEKE MONSTERS



DRACULA

Oorsprong: Schrijver Bram Stoker liet zich voor zijn Dracula inspireren door de historische figuur Vlad 'de Spietser' Dracula en eerder verschenen vampierverhalen.
Eng omdat: De rijke, aristocratische graaf dorst heimelijk naar je bloed. Dat dit zuigend uit je nek moet komen, geeft Dracula ook een erotisch tintje.



MUMMIE

Oorsprong: Omstreeks 3000 voor christus begonnen de oude Egyptenaren hun Farao's te mummificeren om hun lichamen tegen verval te behoeden.
Eng omdat: Een wandelende, gezichtsloze dode uit vervlogen tijden, die zacht kreunend zijn verbonden vingers naar je uitstrekt...



WEERWOLF

Oorsprong: Met name de Europese folklore, al werden er in de Griekse oudheid ook al verhalen verteld over mensen die in wolven veranderen.
Eng omdat: De weerwolf vertegenwoordigt bij uitstek het wrede, woeste beest dat de mens achter zijn gladgeschoren uiterlijk verbergt, wachtend tot de tijd rijp is om zich te openbaren.





DOOM [1993]

In deze baanbrekende shooter word je vanuit een eerste-persoons perspectief door monsters belaagd, en dat is best eng. Met zijn duivelse labyrinten, demonische monsters en hoog opspattende bloedwolken eindelijk een game waar je 's nachts even lekker wakker van kon liggen.



SILENT HILL 2 [2001]

De opbouw van sfeer en spanning in dit meesterwerk is zo geweldig, dat je echt helemaal kapot gaat als je dan eindelijk wordt geconfronteerd met de gruwelen van een van de engste videogame monsters ooit. Ook al draagt ie een rare hoed.



MONSTER HUNTER [2004]

De monsters in Monster Hunter zijn zelden griezelig, al zijn de grotere exemplaren vaak verdomd moeilijk te slachten. Feitelijk zijn de monsters wandelende grondstofbronnen, omdat je hun onderdelen nodig hebt voor wapens en uitrusting om nóg grotere monsters te kunnen slachten.



GOD OF WAR [2005]

De Griekse mythologie verrijkte al duizenden jaren geleden het menselijk leven met enkele van de coolste monsters ooit. En Kratos mag de fraaiste exemplaren gaan slachten. Dat begint al goed met de veelkoppige hydra's, in een van de beste openingslevels ooit. Als snel volgen minotaurussen en, hé, daar hebben we Medusa weer!



F.E.A.R. [2005]

Je kunt nog zo'n grotesk monster verzinnen; uiteindelijk zal een klein meisje altijd enger blijken. Denk maar aan films als The Shining, The Exorcist, The Ring en Dark Water... én een game als F.E.A.R., waarin je met Alma te maken krijgt. Met haar paranormale vermogen en spookachtige verschijningen zijn hartkloppingen gegarandeerd.

DE KINDERANGSTEN VAN DE REDACTIE

Nu we toch al zo lekker aan het griezelen zijn, is het misschien ook interessant om eens te kijken waar onze redactieleden in hun jeugd bang voor waren.



Pennywise, die clown uit It. Wat een engerd. Ik was als kind al bang voor clowns, maar toch keek ik als tienjarig ventje deze mini-serie. Ik heb echt weken niet kunnen slapen van Pennywise. En eigenlijk vind ik clowns nog steeds eng, met hun ballonnen en flapschoenen.



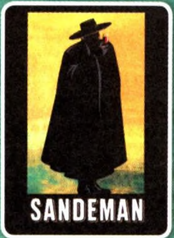




M'n tante had een poster van een Pierrot (zo'n zielige clown) in de kamer hangen waar ik weleens sliep, en daardoor kreeg ik een keer een hele freaky nachtmerrie. Ik droomde dat een Pierrot mij onder zijn arm nam en naar de bovenste etage van een heel hoog flatgebouw rende. Daar gooide hij me in een duistere leegte. Die droom kwam steeds weer terug.



In mijn jeugd was er nog niet veel engs op tv, maar wel een reclame van Sandeman, een soort sherry of port of zo. Daarin verscheen steeds de schaduw van een man met een hoed, en die leek precies op de schaduw die de kapstok in de gang soms wierp als mijn slaapkamerdeur open was. Echt dóódeng!





Ik ben nooit echt bang geweest voor monsters. Ook niet voor geesten of zombies, trouwens... Nee, het enige wat me écht bang maakt, is een hijgende Ed in m'n nek die schreeuwt waar m'n teksten blijven. Brrrrrrr...



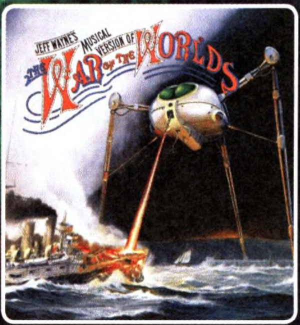


Ik checkte als jochie voor het slapen gaan altijd effe of er geen krokodillen onder mijn bed zaten. Dat was overigens een terechte angst, want krokodillen kwamen in mijn jeugd nog in het wild voor in Amsterdam-Oost.





Een van m'n grootste angsten was War of the Worlds. Dat verhaal over marsmannetjes die de aarde veroveren freakte me the fuck out. Er zaten overtuigende illustraties bij van mensen die in doodsangst vluchtten en de muziek was superkrachtig, dus moest m'n moeder dagenlang naast m'n bed wachten tot ik in slaap viel. Ik was zestien. Nee grapje, zal wel acht geweest zijn, ofzo... hoop ik.







Eigenlijk ben ik niet bang voor monsters, geesten of andere irrationele zaken en gevoelens. Alleen heb ik giga hoogtevrees. Met als hoogte... eh, dieptepunt dat ik ooit tijdens de gymles totaal in shock raakte en bevroor halverwege het klimtouw, terwijl de hele klas stond toe te kijken. Wisselen van school was daarna de enige optie.





Als kind was ik vooral bang voor spinnen. Zo had ik een terugkerende nachtmerrie dat ik m'n broer moest redden die gevangen zat in een boerderij die gerund werd door enorme spinnen. Ik wist ze uiteindelijk altijd nipt te ontlopen met een vliegende auto. Dus sinds ik m'n rijbewijs heb, is deze fobie ook stukken minder geworden.



DEAD SPACE [2008]

Deze 'Resident Evil in Space' confronteert je met Necromorphs, vijandige, door een buitenaardse kracht aangestuurde, wezens die in elkaar geknutseld zijn van menselijke overblijfselen. Dat maakt ze dan weer nét iets griezeliger dan zombies, dus hak en knal je ze graag weer in stukjes.



MINECRAFT [2011]

Dat een monster niet levensecht hoeft te ogen om doodeng te zijn, bewijzen de blokkerige griezels uit Minecraft. De Creepers zijn stil, loeren op je, en dan BOEM! Daar gaan je levens en vorderingen. Dát maakt ze dus griezelig. Niet zo vreemd in deze tijden. En die Wither is ook een lul.



SLENDER: THE EIGHT PAGES [2012]

Dat gevoel dat je in het donker loopt en schrikt van je eigen schaduw of iets anders lulligs, wordt uitstekend uitgebuit door Slender Man, die zich van internetlegende ontwikkelde tot een bijzondere griezel in zijn eigen videogame. Plotseling opduiken en naar je staren, meer hoeft hij daarvoor niet te doen.



FIVE NIGHTS AT FREDDY'S [2014]

Poppen zijn eng. Maar de mechanische poppen uit pizzarestaurant 'Freddy Fazbear's Pizza' toppen alles. Als nachtwaker schakel je tussen bewakingscamera's om ze zo goed mogelijk in het oog te houden, maar je weet dat ze komen...



EVOLVE [2015]

Een shooter waarin je op monsters jaagt, is niet zo bijzonder. Maar in Evolve kun je óók als zo'n monster spelen. En dan zijn dat ook nog eens lekker grote, lompe monsters. Met speciale krachten die kunnen evolueren.



OP NAAR 1 DECEMBER 2000

JJ REVANCHEERT ZICH MET... SHENMUE

Er zijn mensen op de redactie die nog steeds niet helemaal blanco met JJ kunnen praten. De beste man gaf Shenmue immers ooit een 78. Een regelrechte klap in hun gezicht die zeventien jaar na dato nog steeds schrijnt. Eindelijk krijgt JJ de kans deze 'misstap' recht te zetten. Maar doet hij dat ook?

Regelmatig krijg ik de vraag of ik ergens spijt van heb gedurende mijn lange loopbaan bij de PU. En doorgaans antwoord ik dan 'Ja, dat ik er niet vanaf het begin bij zat.' Want spijt van reviews - daar doelt men doorgaans op - heb ik niet echt. Tuurlijk zal ik achteraf gezien weleens een te hoog of te laag cijfer hebben gegeven. Maar ja, games test je in een aantal dagen en dan moet je het oordeel klaar hebben. En zeker vandaag de dag kan zo'n 'definitieve' mening over een game maanden na een release af en toe nog flink worden beïnvloed. Bijvoorbeeld door een patch of omdat de multiplayer zich opeens echt tof ontwikkelt of je smaak past zich ietwat aan. Maar spijt... neuh.

Of toch wel? Om Shenmue misschien, want je gelooft het niet, maar ik word, fucking zeventien jaar na dato, nog steeds door, inmiddels volwassen, gamers, aangesproken op de review van dit spel. Mijn 78 voor Shenmue en de 60 die Björn ooit aan Mario Kart uitdeelde, behoren volgens velen tot de schandvlekken op het blazoen van Power Unlimited.

DOELLOOS

Een 78 gaf ik het kindje van Yu Suzuki dus. Een 10 voor graphics en geluid en een 75 voor de gameplay. Leuk die stad Yokosuka, maar ik doolde er net effe te veel doelloos rond, de dwingende klok was tergend (in de nacht kon je geen reet doen, maar verhinderde wel een kwartier effectieve speeltijd), de actie was stroef en houterig, de Quick Time Events trok ik totaal niet en het duurde me vaak te lang voordat ik echt met held Ryo Hazuki iets concreets kon doen (en dan was het doorgaans ook nog binnen een half minuutje voorbij). Als ik doelloos wil rondwandelen, dan ga ik wel de duinen in, dat was mijn gevoel destijds. En dus een 78. En geloof me of niet, ik vond dat nog aan de hoge kant...

DREAMCAST

Ik kan me helaas niet meer herinneren waarom juist ík deze game mocht reviewen. Ik kreeg de opdracht gewoon in mijn mail. Wie weet omdat ik als een van de weinigen een Dreamcast bezat. Het klinkt triviaal, maar ik denk wel dat de keuze voor mijn persoontje van doorslaggevend belang is in deze Revanche. Want laat ik gewoon eerlijk zijn: ik had achteraf gezien Shenmue nooit mogen doen. Ik was in die tijd niet klaar voor de (vrijheid van de) open wereld die hier voor een van de eerste keren aan de gamer getoond werd. Ik was toen (en ben nog steeds) vooral gesteld op lineaire games. Ik beleef het liefst avonturen die een ander voor me bedenkt. Open-wereld games zijn, zeker vandaag de dag,





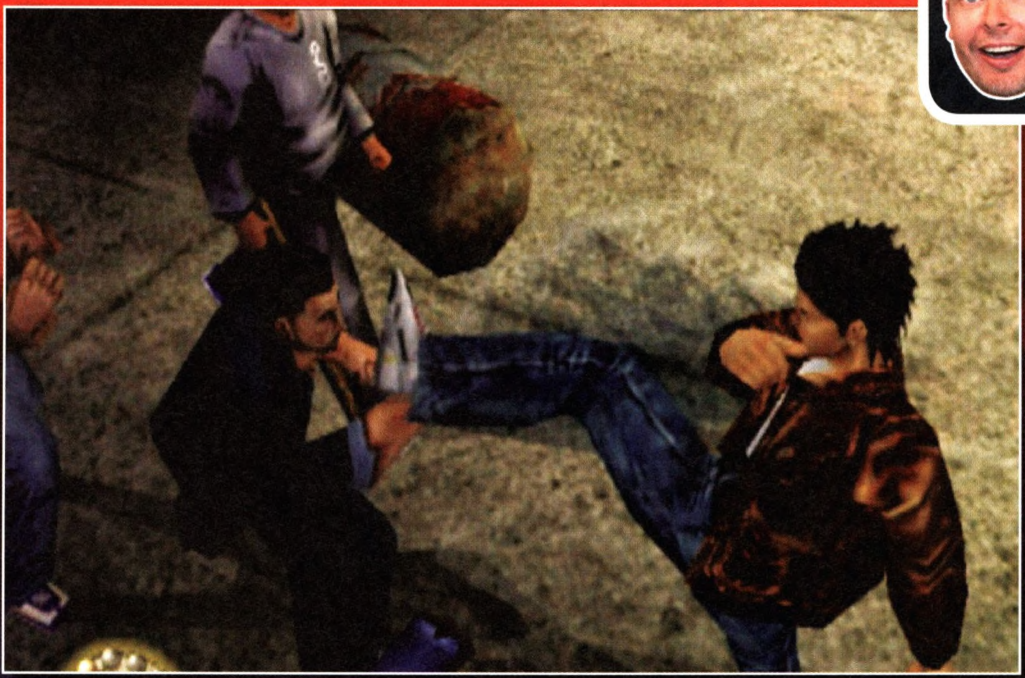












prachtig en werken goed, maar je moet van nature wel de drive en het geduld hebben om de wereld af te speuren voor je avontuur. En die zoektocht verloopt niet altijd groots en meeslepend, terwijl de route in een lineaire game een rollercoaster is met een aaneenschakeling van letterlijk en figuurlijk explosief geweld.
Inmiddels heb ik een iets andere mindset, ik ben een stukkie rustiger geworden en kan games als The Witcher, Far Cry en GTA absoluut waarderen. Zou Shenmue me nu dus wel bevallen? Tijd om de Dreamcast uit de vitrine te halen (daar heeft deze pracht-console een mooi plekje in mijn appartement) en weer aan mijn tv te hangen.

FREAKING KLOK

Het eerste wat me opvalt, naast de voor die tijd glorieuze beelden, is opnieuw het enorm trage tempo. Suzuki wilde de gamer het echte leven tonen. En dus leeft Ryo echt: eten, slapen, praten, geld verdienen... Ryo moet dat allemaal in de game doen. En die freaking klok is nog steeds zo rigide als maar kan. Ben je klaar voor actie in de kroeg en is het 23.00 uur? Vergeet het dan maar, want Ryo moet pitten om 23.30. Waarom? Wie verzint dat? Wordt zijn moeder anders boos?
Of je vindt eindelijk een clou en dan wordt er verteld dat je de volgende dag moet terugkomen. Wat fucking twintig minuten effectieve tijd kost in het spel. Hoe dan?

EXTREEM

Al snel merk ik dat ik me zeventien jaar na dato nog steeds irriteer aan de poging van Suzuki om het echte leven weer te geven in een game. Vandaag de dag weten we dat dit niet werkt en dat men het tempo van het dagelijkse leven bewust hoger legt en al te triviale activiteiten minimaliseert of vermijdt. De klok is vaak ook te manipuleren met een 'vooruitspoel-slaapje'.
Dit wrange gevoel strijdt in mijn hersens met het feit dat Shenmue wel de basis heeft gelegd voor de huidige hoogtijdagen van de open-wereld game. En daar kunnen we Yu Suzuki niet genoeg voor eren. Hij begreep in de jaren '90, toen we vol in de lineaire tijd zaten, al dat spelers uiteindelijk meer vrijheid zouden willen hebben. Hij schiep die vrijheid. Alleen hij deed dat wel erg extreem.

SMAAK

De vraag is nu of dit 'slechte' gameplay was. En met de kennis van nu, vind ik van niet. Het was gameplay die *mij* niet kon bekoren. Het paste niet bij mijn toenmalige mindset. Maar veel andere gamers genoten wel van die vrijheid, van het feit dat ze het echte leven in Japan konden ervaren; dat ze een game konden spelen in het tempo van een boek.
En dus moet ik concluderen dat ik die game nooit had moeten reviewen. Want ook nu geef ik het weer die 78; gewoon omdat de gameplay niet in mijn straatje past. En ik ben geen robot en laat me dus niet sturen. Ik ga mezelf niet verloochenen omdat anderen iets wél vet vinden.
Ik snap de onvrede van de Shenmue fans, maar die 78 was puur door smaak ingegeven. Had iemand als Simon deze game gereviewed, dan was het zeker een 90 of hoger geworden; zie dat dan maar als een pleister op de wonde. Word ik dan nou eindelijk met rust gelaten? ✖

Game: Shenmue
Release: 1 december 2000
Reden van nog een keer spelen: Omdat ik gek word van de vragen over het 'onredelijke' cijfer dat ik de game ooit gaf. En dus geef ik het spel nog een kans.
Verouderd? Eh ja, nogal. In 2000 was dit misschien revolutionair, maar vandaag de dag ligt het tempo en de 'avontuur-dichtheid' veel hoger. Ik ben bang dat als je geen oog hebt voor het revolutionaire karakter van de game, het snel gaat vervelen.
Aanrader? Toch wel. We gaan immers ook naar musea. Als je wil zien waar de Witchers en GTA's van deze wereld vandaan komen, dan is een nostalgische trip door Yokosuka zeker de moeite waard.

2000
SCORE **78**
Shenmue frustreert en is tegelijkertijd een van de mooiste games die ik ooit gespeeld heb. De wereld waarin Ryo zich beweegt, is zo fascinerend dat je ondanks de ietwat saaie gameplay blijft doorgaan.

2001
Shenmue II

2017
SCORE **78**
Ik blijf vol achter mijn review van zeventien jaar geleden staan. Maar besef inmiddels wel dat iemand met een andere mindset de game een 90 of hoger had gegeven.

2018
Shenmue 3









ONSUBTIELE HOMMAGE OF SCHAAMTELOOS JATWERK?

HET DUISTERE GEHEIM ACHTER THE WITCHER

Plagiaat in de game-industrie is niets nieuws. Maar soms zijn het niet de games die geplagieerd worden, maar de boeken waar ze op gebaseerd zijn, aldus Samuel. Geralt fanboys, ontmoet Elric!

Geen enkele strijder in 't land is zo onbevreesd als deze albino huurling, wiens magische gaven slechts overschaduwd worden door zijn talent voor zwaardvechten. Hij is een ruwe bolster met monsterlijke ogen en lang, golvend wit haar dat nog bleker is dan zijn huid. Mede dankzij zijn kenmerkende uiterlijk en bloeddorstig verleden staat hij overal bekend als 'de Witte Wolf'; een naam die ook perfect past bij zijn cynische houding en pragmatisme.

Zijn nadrukkelijke aanwezigheid en bovennatuurlijk lange levensduur zorgen ervoor dat hij geregeld verzeild raakt in politieke, militaire en romantische conflicten; dat laatste vooral met een even aantrekkelijke als eigenzinnige zwartharige dame die hij niet los lijkt te kunnen laten.

weetje • weetje

Er zijn nog geen Elric videogames, maar er is wél een Elric bordspel (Elric: Battle at the End of Time) en een Elric rollenspel (Stormbringer).

Hij is een van de weinigen die enigszins tolerant blijkt te zijn voor de markante substanties waar hij zijn paranormale gaven, vaardigheden en uiterlijke kenmerken aan te danken heeft, wat getuigt van zijn innerlijke kracht en vasthoudendheid. Krijgsheren en koningen proberen geregeld zijn kracht, vasthoudendheid en paranormale gaven te ge(mis)bruiken om hun macht te vergroten, maar dat eindigt altijd op dezelfde wijze: met hun ondergang en, in zijn geval, een beter gevulde beurs.

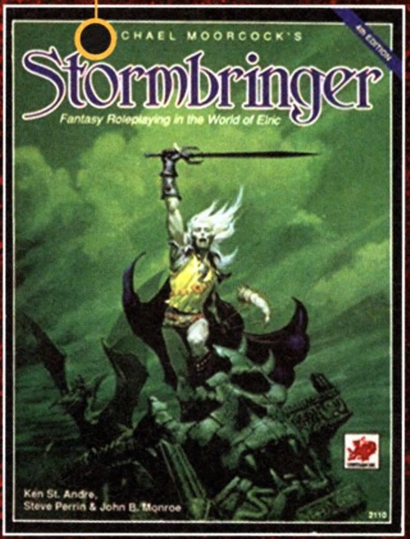
BEWIJS

Als jij bij het lezen van de vorige alinea aan Geralt of Rivia moest denken, de hoofdrolspeler van de beroemde The Witcher franchise, dan... zit je er niet naast. Maar toch beschreef ik iemand anders, namelijk Elric van Melniboné, die de hoofdrol vertolkt in de literaire fantasy klassieker ***Storm over Melniboné*** uit 1972 (en de vele vervolgen).

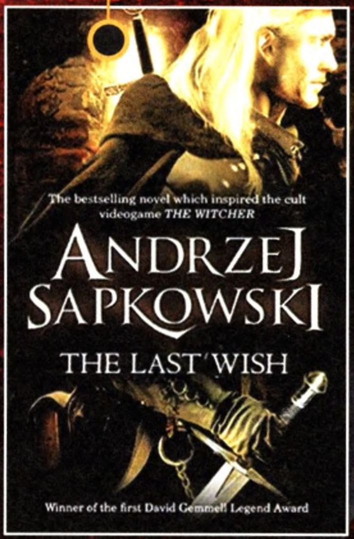
Michael Moorcocks personage Elric debuteerde echter al in 1961, in de novelle *De Droomstad*; ruim dertig jaar voor de Poolse auteur Andrzej Sapkowski, het Witcher verhaal ***De Laatste Wens*** publiceerde.

'Okay, dus de hoofdrolspelers zien er bijna identiek uit, doen identieke dingen en hebben een identieke bijnaam, maar dat bewijst nog niet dat Sapkowski plagiaat heeft gepleegd', hoor ik sommigen van jullie denken. Besef dan dit: een van de belangrijkste gebeurtenissen in de wereld van The Witcher is de 'Conjuction of the Spheres', waarbij talloze parallelle realiteiten tijdelijk met elkaar verbonden worden, waardoor allerlei monsters onze wereld kunnen betreden. Het zijn deze monsters die het bestaan van Witchers zoals Geralt noodzakelijk hebben gemaakt; je kunt dus zeggen dat de Conjuction of the Spheres de belangrijkste, meest ingrijpende gebeurtenis van de hele franchise is. Nou, je raadt het al: de Elric Saga is rond een identieke gebeurtenis gebouwd: de 'Conjuction of the Million Spheres'. Oef.



















SCHADELIJK

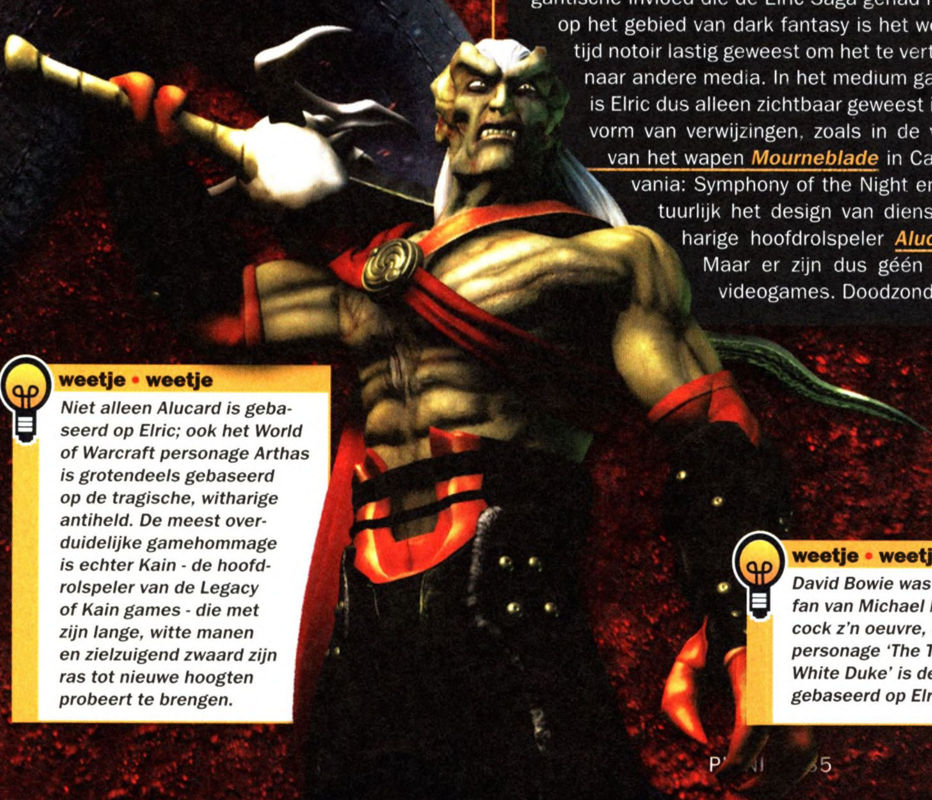
Een van de voordelen van Sapkowski's plagiaat met de Witcher boeken is dus dat zijn succes tot de creatie van de games heeft geleid, wat vervolgens veel gamers alsnog in aanraking met de geweldige ideeën uit de Elric Saga heeft gebracht. Beter een geplagieerde Game of the Year dan helemaal niks, nietwaar?
Toch zit er ook een schadelijke kant aan deze kwestie; vooral omdat The Witcher zo populair is geworden. Als het moment namelijk eindelijk eens aanbreekt dat Elric de boeken en strips weet te ontstijgen en via andere media (zoals games) geïntroduceerd zal worden aan een mainstream publiek, dan is de kans groot dat de impact slechts gering zal zijn omdat men al veel van het gedachtegoed erachter kent. Weinig mensen zullen overdonderd worden door een tweede badass albino huurling als ze al jarenlang emotioneel betrokken zijn geweest bij de eerste. En dat is waarom het plagiaat weldegelijk wat uitmaakt: de populariteit van Geralt castreert een eventueel toekomstig succes van Elric.

DOODZONDE

Toegegeven; de daadwerkelijke avonturen die in de twee literaire series (en dus ook de Witcher games) beschreven staan, zijn wél heel verschillend, maar als zowel de hoofdrolspeler als de belangrijkste premisse identiek zijn, dan lijkt het me heel moeilijk om te ontkennen dat er plagiaat in het spel is. Moorcock heeft Sapkowski daarom ook voor de rechter gesleept, al verloor hij de zaak uiteindelijk wel.
Maar de resterende vraag is natuurlijk: maakt het überhaupt wat uit? Is dit alles van enig belang voor de gamer die gewoon wil genieten van grootschalige, indrukwekkende actie-RPG's zoals The Witcher III: Wild Hunt?
Het simpele antwoord is: nee. Ondanks de gigantische invloed die de Elric Saga gehad heeft op het gebied van dark fantasy is het wel altijd notoir lastig geweest om het te vertalen naar andere media. In het medium games is Elric dus alleen zichtbaar geweest in de vorm van verwijzingen, zoals in de vorm van het wapen ***Mourneblade*** in Castlevania: Symphony of the Night en natuurlijk het design van diens witharige hoofdrolspeler ***Alucard***. Maar er zijn dus géén Elric videogames. Doodzonde.

NETFLIX & CHILL

Toch is de kans dat Elric mainstream succes zal weten te bereiken nog steeds aanwezig. Niet alleen ontdekken steeds meer liefhebbers van kwalitatief hoogstaande fantasy de boeken van Michael Moorcock, ook worden sinds 2014 de verhalen van Elric opnieuw uitgebracht in de vorm van een veelgeprezen, toegankelijke vierdelige comicserie. Daarvan zijn *Vol. 1: The Ruby Throne* en ***Vol. 2: Stormbringer*** al uitgekomen, en deze maand verschijnt *Vol. 3: The White Wolf*.
Daarnaast heeft Universal Studios in 2007 laten weten de Elric Saga te willen verfilmen in de vorm van een grootse trilogie, geregisseerd door de gebroeders Weitz. Die plannen lijken helaas van de baan, maar er wordt gefluisterd dat het project wellicht wordt doorgezet in de vorm van een tv-serie. Gezien de duistere thema's en het morele relativisme (een complexere kijk op 'goed en kwaad') van de saga zou een format als dat van Game of Thrones perfect bij Elric passen... Totdat we deze zomer te horen kregen dat The Witcher z'n eigen serie zal krijgen op Netflix. Verdomme! Wacht maar, Elric: jouw tijd komt nog wel. Wie weet zelfs in de vorm van een prachtige, duistere en onvergetelijke videogame. ✖



weetje • weetje

Niet alleen Alucard is gebaseerd op Elric; ook het World of Warcraft personage Arthas is grotendeels gebaseerd op de tragische, witharige antiheld. De meest overduidelijke gamehommage is echter Kain - de hoofdrolspeler van de Legacy of Kain games - die met zijn lange, witte manen en zielzuigend zwaard zijn ras tot nieuwe hoogten probeert te brengen.

weetje • weetje

David Bowie was een fan van Michael Moorcock z'n oeuvre, en zijn personage 'The Thin White Duke' is deels gebaseerd op Elric.



ED GOOIT EEN LIJNTJE UIT



FISHING PLANET

Ineens stond Martin naast m'n bureau. Doet ie anders nooit… Of ik elke maand een niet zo gangbare game in PU zou willen bespreken. "Maar ik game helemaal niet meer", sputterde ik tegen. "Dat weet ik", antwoordde Martin, "maar schrijven kun je wel, dus doe toch maar, en noem 't Gamen met Ed."

Bijna twee jaar geleden schreef ik m'n laatste preview in PU. Het was mooi geweest. Gamen deed ik al jaren niet meer, en toen ik op een preview event voor Sebastien Loeb Rally Evo constateerde dat ook m'n raceskills weinig meer voorstelden, hakte ik de knoop door: geen previews en reviews meer van mij in PU.

Maar toen kwam Martin dus ineens naast m'n bureau staan, of ik niet toch… misschien… eventueel… Okay, gaf ik uiteindelijk toe, maar dan alleen in de vorm van een rubriek. Dat ik als non-gaming lulletje een spel bespreek. Precies, zei Martin: als non-gaming lulletje, dat was exact mijn gedachte.

Vissen dus…

Okay, mijn eerste game in de rubriek Gamen met Ed is dus een visgame. En ik mag dan weliswaar niet meer gamen, vissen doe ik wel. Vaak zelfs, want met een huis met eigen vissteiger is dat wel heel aantrekkelijk. Als binnen Heel Holland Bakt of iets dergelijks wordt aangezet, ren ik naar de tuin om m'n drie hengels uit te gooien. Ja, drie… dan heb je namelijk… uuuh… drie keer zoveel kans dat je wat vangt!

Anyway, we hebben 't hier over Fishing Planet, een gratis visgame voor PC en PS4 met een duizelingwekkende hoeveelheid opties. Het begint al met een scherm waarin je je visser kunt customizen (kaplaarzen standaard). Natuurlijk kies ik voor een kale, gespierde, levenswijze man met humor (alleen die laatste instelling kon ik nergens vinden).

Mooi dagje

Het start allemaal redelijk eenvoudig. Het is een mooi dagje om te vissen: zonnetje, weinig wind, 77 graden. Huh? Oh, shit Fahrenheit. Naja, zal wel lekker warm zijn.

Goed, eerst effe leren uitgooien, want Jezus, volgens mij hebben die knoppen van zo'n controller tegenwoordig twintig functies en heb ik er al zeventien nodig om m'n dobber op de juiste plek te krijgen. Ach, het ligt aan mij, hoor; zo ingewikkeld is het allemaal niet. Toch, het valt niet te ontkennen dat er enorm veel opties in deze gratis game zitten.

Poeplap trekken

Ik zal jullie eerlijk zeggen dat ik geen dagen aan Fishing Planet heb gespendeerd (dit is ook geen review), dus ik zal zeker niet álle opties zijn tegengekomen, maar om jullie een indicatie te geven: je moet een keuze maken uit locaties, soorten aas, hengels, dobbers, haakjes, tuig, weersomstandigheden etc. etc. etc. etc. etc. etc.

De bedoeling is om steeds grotere vissen te vangen door steeds betere visstekken vrij te spelen. Je stijgt ondertussen in level en wint geld en xp, waarmee je betere spullen en extra accessoires (een leefnet, vergunningen, tasjes, vesten etc. etc. etc. etc. etc.) kunt aanschaffen. Omdat dit een gratis game is, kun je deze hele gang van zaken versnellen door ingame aankopen te doen met echt geld, maar een echte visser heeft geduld en moet een eind kunnen komen zonder de poeplap te trekken.





Ook een leuke game: Phishing Planet; daarin moet je zoveel mogelijk nepmails versturen om mensen op te lichten.

Internet

Het vissen gaat ondertussen steeds soepeler; alleen zit ik wat te kutten met de internetverbinding die op de redactie weer eens maandagochtendkuren vertoont. Je moet namelijk contant online zijn om de game te kunnen spelen, en je kan dan ook chatten met andere vissers over het soort haakje waarmee je het best een zwartgestreepte schele lepelsteur kunt vangen.

Na een paar uurtjes vissen heb ik al wat Bluegills, Sunfishes, White Crappies en Golden Shiners binnengehengeld van een toenemend aantal inches en lb's… tot ik ontdek dat er gewoon een optie in de game zit om alle info in het Nederlands op je scherm te krijgen! Ha, dat scheelt toch.

Ik krijg de smaak steeds meer te pakken. Met m'n verdiende geld koop ik een betere hengel, een zwaardere lijn, beter aas en wat staven dynamiet (geintje). Met een professionele worp leg ik m'n aas precies op de plek neer waar… *&^%$#@! valt het internet weer weg. Nou, die meerval van zes en een halve meter heeft geluk gehad vandaag. ✖



Oeps, da's een grote. Oppassen dat ik niet in het meerval.



Tijd geleden dat ik een player was…

FLORIANS HARDWAREHOEK



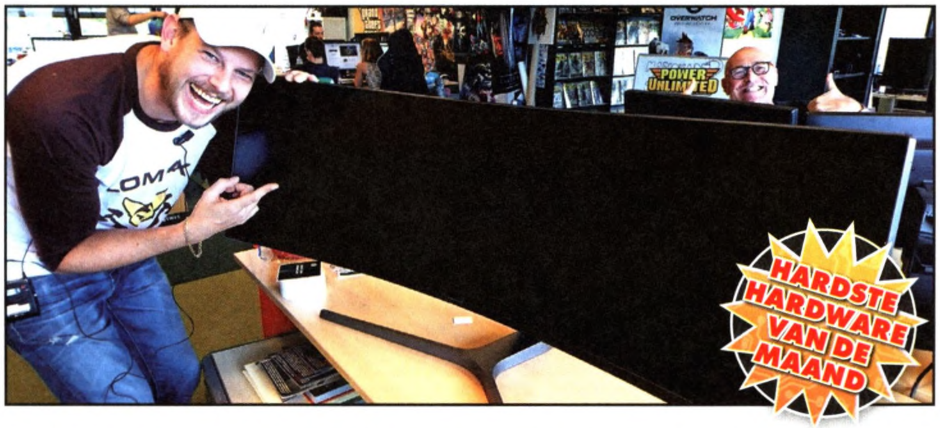
In de Hardwarehoek van deze maand bespreekt Florian twee dikke Samsung PC-monitoren, beide met ondersteuning voor High Dynamic Range!

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

SAMSUNG

CHG90

DE ALLERDUURSTE TV'S HEBBEN AL EEN JAAR OF TWEE ONDERSTEUNING VOOR HIGH DYNAMIC RANGE (HDR), MAAR BIJ PC-MONITOREN KOMT HET NU PAS OP GANG. DAT HEEFT TE MAKEN MET DE VERTRAGING DIE HDR OPLEVERT. OP EEN TV IS 20MS VERTRAGING ACCEPTABEL, MAAR OP EEN PC-MONITOR IS DAT TE VEEL. SAMSUNG IS 'T ECHTER GELUKT OM DE VERTRAGING OP 1MS TE KRIJGEN EN DOET DAT OOK NOG EENS IN EEN GIGA FORMAAT.



Het paradepaardje van Samsung is de CHG90, een monitor van maar liefst 49 inch en een super ultra wide scherm met een verhouding van 32:9. Het idee erachter is dat dit hetzelfde formaat is als twee 24 inch Full HD monitoren naast elkaar, maar dan als één geheel. Voor iedereen die twee losse monitoren op z'n bureau heeft staan, lijkt dit een geniale oplossing.
Toch is het wel effe wennen. Je hebt namelijk gigantisch veel ruimte in de breedte, maar niet in de hoogte. Voor gamers is dat soms heel vet omdat je door de breedte veel meer ziet van de game, maar het werkt eigenlijk alleen goed bij bepaalde genres. Bij sportgames werkt 't fantastisch en bij racegames ook, maar bij shooters (waar je ook vaak boven en onder je wil richten) mis je de hoogte.

Aangezien een hoop gamers tegenwoordig twee monitoren gebruiken, ondersteunen de meeste games de resolutie van 3840x1080 wel, maar dat kunnen we helaas van HDR nog niet zeggen. Er zijn nog maar een paar PC-games beschikbaar met HDR-ondersteuning en men loopt daarmee flink achter op de PS4 en Xbox One. Sterker nog, games als Gears of War 4 en Forza Horizon 3, die op de Xbox One wel HDR-ondersteuning hebben, hebben dat op de PC (nog?) niet.

Te weinig nits

Daar komt helaas bij dat Samsung het weliswaar voor elkaar heeft gekregen om dit een echte gaming monitor te maken met 1ms vertraging, refreshrate van 144hz en ondersteuning voor Freesync, maar de specs zijn eigenlijk niet goed genoeg voor echte HDR en dan heb ik het vooral over de brightness. Een goed HDR-paneel heeft minimaal 1000 nits aan brightness, maar de Samsung schermen komen slechts tot 600 nits. Dat is al een hele verbetering ten opzichte van de 300 nits die een normale monitor heeft, maar niet genoeg voor echt goede HDR-footage die qua brightness van je scherm spat.
Even ter vergelijking, de high end tv's tikken de 2000 nits al aan tegenwoordig, dus de monitoren moeten nog flink gas geven.

Nog niet

De Samsung CHG90 is een van de bruutste monitoren die ik ooit heb getest, maar er is nog flink wat winst te boeken in de HDR specs. Met pijn in m'n hart heb ik de hardware terug moeten sturen naar Samsung, maar ik zou er geen 1500 euro voor neergelegd hebben. Nog niet.

PRIJS: € 1499,-



SAMSUNG

CHG70

De Samsung CHG70 zit in dezelfde monitorenlijn als de CHG90, maar heeft een normaal formaat van 27 of 32 inch. De resolutie is 2560x1440 en het beeldscherm heeft verder exact dezelfde specs en features als zijn grote broer.
Deze monitor is dan ook vooral bedoeld voor gamers die het formaat van de CHG90 belachelijk vinden en een wat betere resolutie in de hoogte willen hebben.
Ding blijft alleen dat de HDR specs net niet goed genoeg zijn voor een echt strakke HDR weergave, maar je er wel de hoofdprijs voor betaalt.
HDR-monitoren zijn dus vanaf nu in tha house, maar ik zou nog heel effe wachten op de volgende generatie panelen.

PRIJS 27 INCH: € 649,-
PRIJS 32 INCH: € 799,-



QUAKE KAMPIOEN SANDER KAASJAGER

"JE BENT NOOIT TE OUD OM TE GAMEN."

Foto: met dank aan ESL & Bethesda

eSports profs zijn bijna altijd jonge gasten. De reactiesnelheid gaat er met de jaren immers op achteruit. Toch? Nou, niet helemaal. Oud wereldtopper Quake Sander 'VoO' Kaasjager maakte op zijn 32ste speciaal voor Quake Champions een comeback en kickte meteen ieders ass op het WK. Een prachtverhaal waar JJ meer over wilde weten.

Quake is het spel dat mijn beginperiode als gamejournalist beheerste. Quake was in die tijd wat Battlefield, Call of Duty of Destiny 2 voor de huidige generatie shooter fans is: de shit. En ook ik was zo'n shooter fan en volgde alles wat er op dat gebied gebeurde. Sander Kaasjager was destijds een van de hot shots, een gast met een fabelachtige techniek.
Ik was de man echter uit het oog verloren. Toen het type shooter als Quake werd vervangen door CoD-achtigen, verdween ook Sander naar de achtergrond. Wat restte was een naam, bijgezet in de Hall of Fame der eSports. Tot Quake Champions een aantal maanden terug in early acces ging en Sander ineens opdook op het allereerste officiële Quake Champions toernooi tijdens Quakecon. En de baas werd meteen tweede! Hoe dan? Bijna acht jaar na je laatste match. Dan zitten de spinnenwebben toch in je muis?

PU: Waarom ben je na bijna tien jaar afwezigheid weer begonnen met Quake? Ben je er niet te oud voor?

Sander: Ben je ooit te oud om te gamen? Of het nu recreatief of serieuzer is; ik denk niet dat er een leeftijdsgrens voor gamen is. Wellicht verlies je als je ouder bent wat aan reactievermogen, maar mijn brein kan al die snel bewegende beelden nog prima aan, hoor.
In het dagelijks leven is 't naarmate je ouder wordt allemaal wel wat lastiger te combineren, vandaar dat games dan vaak wat op de achtergrond raken. Maar als je je eenmaal een doel gesteld hebt, moet je gewoon hier en daar wat opofferen.

PU: Was jouw comeback een uit de hand gelopen grap of was je toen Quake Champions werd aangekondigd er meteen op gebrand opnieuw de wereldtop te bereiken?

Sander: Vanaf het moment dat Quake Champions bekend werd gemaakt, had ik het idee om er weer eens een keer vol voor te gaan. In het begin (april dit jaar) was dat nog ieder weekend een paar uurtjes en af en toe door de week. Maar toen datum en prijzengeld van het toernooi in juni geopenbaard werden, heb ik er alles aan gedaan om zo veel mogelijk te kunnen oefenen. Met resultaat dus.

PU: Had je verwacht dat je het nog kon opnemen tegen de jeugd?

Sander: Het feit dat ik tweede word op het grootste Quake toernooi ooit, bewijst mijns inziens dat leeftijd niet superbelangrijk is. Drie van de top vier spelers op het toernooi waren 29 jaar of ouder. Wellicht heeft het te maken met het feit dat het Quake genre al redelijk oud is en dat jongere spelers wat meer moeite hebben om het op te pakken.
Maar toch, het feit dat de 'oude garde' het zo goed doet in Quake betekent dat je best prima kan gamen op latere leeftijd. En 32 valt toch best mee? :)

PU: Heeft jouw ervaring in grote stage-toernooien een rol gespeeld bij het behalen van de tweede plek?

Sander: Zeker. Om aan het toernooi mee te doen, moest je je online kwalificeren en dat was al knap lastig. Dus alleen de beste en meest ervaren spelers konden uiteindelijk naar Dallas voor het hoofdtoernooi. In het toernooi moest ik zowat elke ronde tegen een voormalig Quake kampioen spelen; allemaal spelers met veel ervaring. Het rustig blijven tijdens de belangrijkste momenten leer je nu eenmaal door veel toernooien te spelen. Je zenuwen onder controle houden, is van cruciaal belang als er duizenden mensen meekijken.



"Ik was weer heel dicht bij toernooiwinst en dat smaakt naar meer."



"Toen ik begon, moesten we nog inbellen met een modempje en met een ping van 200 spelen..."



"Je zenuwen onder controle houden, is van levensbelang als er duizenden mensen meekijken."



"Ach, misschien had ik mijn gaming talent inderdaad beter een paar jaar later succesvol kunnen inzetten. Maar dan had ik Quake weer nooit ontdekt."

PU: Veel mensen vinden Quake Champions te snel. Heeft dat te maken het veel lagere tempo van de hedendaagse shooters?
Sander: Quake is inderdaad aardig snel, en is dat ook altijd geweest. Quake Champions is niet eens de snelste Quake, maar als je het vergelijkt met spellen als Battlefield of CS:GO dan is ook QC een stuk rapper. De gamers van tegenwoordig zijn sowieso niet zoveel gewend; toen ik begon, moesten we nog inbellen met een modempje en met een ping van 200 spelen...

PU: Heb je dan wel wat met de hedendaagse shooters? Of vind je het kinderspel en was vroegah alles beter?
Sander: Ik heb Battlefield 3 en 4 een beetje gespeeld met wat vrienden, maar erg goed kon ik mij er niet in vinden. CoD en Overwatch heb ik zelfs nooit aangeraakt. Het gaat voor mij allemaal wat te traag. Ik wil shooters spelen waar veel actie in zit. Ik snap niet dat mensen spellen zoals PUBG en BF zo geweldig vinden. Er gebeurt soms zo weinig. Quake Champions is non-stop actie, maar vraagt ook heel veel tactiek en kennis.

PU: Kan iemand die goed is in CoD ook goed zijn in Quake? Of is het echt een total different ballgame?
Sander: Dat kan absoluut! Een van 's werelds beste Quake Champions spelers is een voormalig CS:GO speler.

PU: Ben je jaloers op de spelers van LoL, Dota of CSGO die vaste salarissen en vele miljoenen aan bonussen kunnen verdienen? Dat lag vroeger wel anders.
Sander: De spellen die je noemt zijn zo populair omdat ze lekker snel opgepakt kunnen worden. Deathmatch FPS spellen zoals Quake (en Reflex en Unreal Tournament) zijn gewoon net effe wat meer voor de hardcore mensen. Ze hebben een steile learning curve, waardoor beginnende spelers al snel de neiging hebben om naar 'makkelijkere' spellen uit te wijken. Maar als al het harde werk beloond wordt met succes in een spel, dan geeft mij dat een zeer voldaan gevoel. Dat is voor mij het belangrijkste.
Of ik dan te vroeg geboren ben? Ach, misschien had ik mijn gaming talent inderdaad beter een paar jaar later succesvol kunnen inzetten. Maar dan had ik Quake weer nooit ontdekt...

PU: Tot slot, wat zijn jouw toekomstplannen qua eSports en Quake? Ga je er vol voor of zie je het als een leuke extra?
Sander: Dit jaar zijn er nog twee toernooien waaraan ik mee ga doen. Dreamhack in Denver en Dreamhack Winter in Zweden. Om me goed te kunnen voorbereiden, ben ik parttime gaan werken. In plaats van 9:00 tot 18:00 zit ik tegenwoordig van 9:00 tot 13:00/14:00 op kantoor en besteed ik de overige 'kantooruren' aan mijn gaming career (streamen, interviews, oefenen, anderen bestuderen, maar ook sporten). Dus je kunt wel stellen dat ik het aardig serieus neem. Ik was weer heel dicht bij toernooiwinst en dat smaakt naar meer. ✖

'OUWE KAAS'

Sander Kaasjager, aka VoO is in het dagelijks leven parttime business analist voor een digital advertising saleshouse en parttime professioneel gamer.
Als 19-jarige werd Sander in 2004 en 2005 wereldkampioen in de game Painkiller (zie screen). In 2007 werd hij ook nog eens tweede in World of Warcraft op de World Series of Video Games in China en in 2009 en 2010 pakte hij de derde plek met Quake Live op de Electronic Sports League North America.
Na een studie en een aantal jaar van minder activiteit kwam hij afgelopen maand terug en pakte meteen de tweede plek op de QuakeCon 2017 Quake World 1v1 Champions.



MEER DAN EEN EENDAGSVLIEG?

AUGMENTED REALITY NÁ POKÉMON GO



Terwijl vorig jaar iedereen de grote doorbraak van VR verwachtte, verscheen plotseling Pokémon Go om iedereen en zijn oma vertrouwd te maken met AR. Jurjen vroeg zich af: hebben we hier te maken met een eendags-Butterfree? Of gaat augmented reality in de toekomst nog meer leuke game-ervaringen opleveren?

Augmented reality voegt dingen toe aan je werkelijkheid; zoals bij Pokémon Go, dat je via het scherm van je telefoon opeens een Psyduck op een écht grasveld ziet zitten.

Maar natuurlijk bestond AR al lang voordat Pokémon een hit werd. Wie ooit een 3DS kocht, herinnert zich vast nog wel de kaartjes die je erbij kreeg en figuurtjes als Mario en Kirby op je keukentafel lieten verschijnen als je er via het scherm van je 3DS naar keek.

Nog eerder waren het Sony en Microsoft, die met hun respectievelijke PlayStation The Eye of Judgment en Kinect interactieve dingen aan jouw werkelijkheid toevoegden. En er verschenen ook al meerdere AR-games op mobieltjes voordat Pokémon Go uitkwam. Tot nu toe is laatstgenoemde echter wel de enige écht grote AR-hit. Een toevalstreffer? Of kunnen we in de toekomst nog meer 'onmisbare' AR-games verwachten? Wél als het aan Apple en Google ligt...

BRIL OF LENZEN

Apple's nieuwste iPhones, nummertje 8 en de geavanceerde X, zijn helemaal klaar voor de AR-revolutie die Apple wil ontketenen. Die revolutie moet worden aangewakkerd door het eerder dit jaar door Apple gelanceerde ARKit-programma, wat ontwikkelaars heel makkelijk AR-software voor de iPhone 8 laat maken.



3DS AR

Google heeft daar ARCore tegenover gezet, waarmee ontwikkelaars gestroomlijnde AR-ervaringen kunnen creëren voor zowel Google's telefoons als Google Glass. Inderdaad, Google Glass; die bril waarin je gegevens kunt laten verschijnen, en dat dus een behoorlijk ultiem platform voor AR is.

Samen met Microsoft, Facebook en Amazon beweegt het hele techcircus zich langzaam maar zeker in een richting waarin we niet meer voorovergebogen op onze telefoons turen, maar via een bril of lenzen onze gegevens, filmpjes of game-elementen over de werkelijkheid geprojecteerd krijgen. In feite zijn de AR-ervaringen voor telefoons die Apple en Google nu stimuleren een opmaat naar die werkelijkheid.

Rest natuurlijk de vraag: wat gaat dit voor de wereld van videogames betekenen?

VERVELING

Dat populaire game-personages via AR in je omgeving worden geprojecteerd, is een aardig foefje, maar daar gaat de magie snel vanaf, weet iedereen die langer dan een week Pokémon Go heeft gespeeld.

Dat je een hele gamewereld op tafel ziet verschijnen, die je vervolgens van alle kanten kunt bekijken, is ook eventjes indrukwekkend... tot de verveling toeslaat. En dat je zo'n tafel nodig hebt om je game te laten werken, is eerder een beperking dan een verrijking.

AR levert, net als VR, veel van die wauwfactor-dingen die effe werken, maar feitelijk niks nieuws aan je game-ervaring toevoegen, hoogstens wat omslachtigheid.

De grote kracht van Pokémon Go zit 'm niet alleen in het AR-effect, maar vooral in het feit dat er een gym bij een bepaalde locatie verschijnt, of een water-Pokémon aan de waterkant. Zaken waarbij AR-functies dus worden gecombineerd met GPS-functies, en dus niet op zichzelf staan.

> **weetje • weetje**
>
> ***Het verschil tussen virtual reality en augmented reality? VR tovert een wereld rondom je die volledig 'onecht' is, terwijl augmented reality 'onechte' elementen projecteert op de werkelijkheid rondom je.***



The Eye of Judgment

AR-TIJDPERK

Nu veel techbedrijven denken dat we ná het tv-tijdperk, het PC-tijdperk en het huidige mobile-tijdperk naar het AR-tijdperk bewegen, en hun tech daar ook voor klaarstomen, zullen er ongetwijfeld apps en games verschijnen die nieuwe, bijzondere game-ervaringen opleveren. Maar kijk ik naar de nieuwste en fraaiste toepassingen van AR, dan zie ik nog niks wat in de buurt komt van Pokémon Go.

Voorlopig lijkt AR vooral interessant voor techbedrijven, al is het natuurlijk altijd aardig eens wat van die 'magische' toepassingen voor games te proberen...



Pokémon Go





STAR WARS: JEDI CHALLENGES

Jedi Challenges is niet gemaakt voor telefoons, maar een opzichzelfstaand product. Voor zo'n 250 euro kun je eind dit jaar een setje met een AR-bril en lichtzwaardcontroller kopen. De bril voegt van die spookachtige, blauwe hologrambeelden uit de Star Wars films aan je werkelijkheid toe, zodat je bijvoorbeeld een potje holo-schaak kan spelen, of Lightsabre gevechten kunt leveren met de projecties van Darth Vader en Kylo Ren.



THE WALKING DEAD: OUR WORLD

Je volgt de virtuele sporen op de stoep naar het parkeerterrein bij je buurtsuper. Daar tref je Michonne, die wordt aangevallen door walkers. Met je kruisboog mik je op hun hoofden om ze te vloeren. Omstanders wijzen en lachen terwijl je gespannen om je heen kijkt door het glaasje van je telefoon, maar daar trek je je niets van aan want jij moet Michonne redden.
Deze AR-game is ontwikkeld door het Finse Next Games, wellicht bekend van de aardige mobile strategygame The Walking Dead: No Man's Land. De game komt later dit jaar beschikbaar voor iOS en Android.

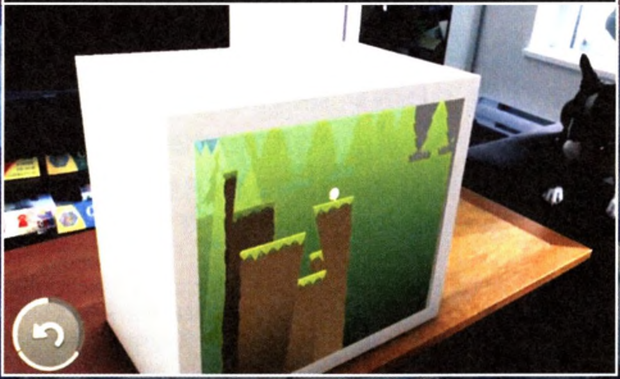
THE MACHINES

Deze realtime strategygame voor twee spelers (online of in dezelfde kamer) verandert je keukentafel in een futuristisch slagveld. Kijkend door je telefoon kun je het stadsgebied van alle kanten zien en een vizier richten om je troepen te commanderen of vijanden onder vuur te nemen. Voor de hand liggend doel: het vernietigen van de vijandelijke basis.
Tegen de tijd dat je dit leest, moet The Machines verkrijgbaar zijn voor iOS, dus hoog tijd om deze - volgens Apple - 'toekomst van gaming' eens zelf te proberen.



SPLITTER CRITTERS

Een van de leukste mobile puzzelgames die dit jaar in de appstore verscheen, krijgt binnenkort een update voor AR-levels die je de knip-en-plak-puzzels laat kraken op een virtuele doos.



ZOMBIES, RUN!

Deze in 2012 verschenen 'exer-game' maakt een op zich wat saaie hobby als hardlopen een stuk spannender. Het AR-aspect van de game zit 'm voornamelijk in de audio; als Runner 5 krijg je via je oordopjes missies opgedragen en luister je naar flarden van het achtergrondverhaal. Uiteraard krijg je ook te maken met zombies, die je kunt afschudden door net effe harder te rennen dan je gebruikelijke sukkelpasje.



ARISE



In Arise wordt je telefoon een venster op een wereld waarin je een poppetje kunt laten rondlopen door verschillende wegen tegen elkaar aan te leggen. Dat 'tegen elkaar aan leggen' doe je door het perspectief via je telefoon zo te draaien dat het 'lijkt' alsof twee weggetjes in elkaar overlopen, een uitleg die je vast wel begrijpt als je het fenomenale Monument Valley hebt gespeeld. De game moet binnenkort voor iOS verschijnen.

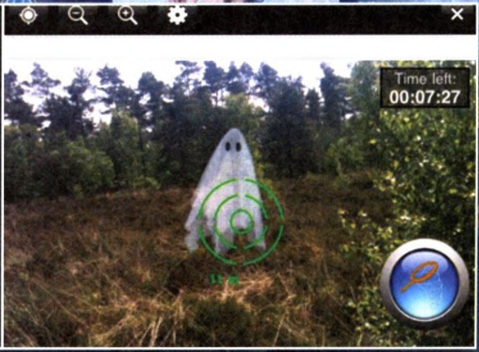


MYSTERIOUS AR

Deze vage titel lijkt sterk geïnspireerd door de geweldige The Room puzzelgames. Je ziet een mysterieus kistje op je bureau staan, en kunt met kleine puzzeltjes en ontsluitingsmechanieken daar steeds dieper in doordringen. Cool om eens te proberen, als deze game later dit jaar verschijnt voor iOS-devices.

SPECTREK

SpecTrek doet denken aan Pokémon Go, alleen worden er spoken in plaats van Pokémon in je omgeving geplaatst. Dus, hup naar buiten, en vang ze allemaal. Voor twee euro kun je deze game op je Android-telefoon zetten.





Melee is alles. Létterlijk alles. Het is een partygame voor iedereen die een leuke tijd wil hebben. Het is een competitieve vechtgame voor de meest hardcore gamers. Het is een encyclopedie van de meest gevierde franchises in gaming. En het is vooral het hoogtepunt van alles waar Nintendo voor staat. Als er één game de titel Game-Monument verdient, dan is het Super Smash Bros. Melee!

SAMUEL Z'N GAME-MONUMENT

SUPER SMASH

"Samuel, holy shit, wat heb je ons in hemelsnaam meegegeven!?" De veel te enthousiaste, lachende, schreeuwende stem aan de telefoon wordt bijna overstemd door het gejoel van de mensen op de achtergrond. "Dat Super Mario Smash ofzo is echt geweldig, hahahaha. Pass me effe wat tips voor Link."

Ik kan me dat telefoongesprek nog levendig herinneren. Het was in de lente van 2003 en ik zat chagrijnig thuis aan m'n huiswerk. Ik vulde toen nog vakken bij de Albert Heijn en een groot deel van mijn collega's van de zuivelafdeling waren een weekendje naar CenterParcs gegaan. (Ik mocht niet mee van m'n ouders omdat de proefwerkweek eraan zat te komen.) Voordat ze vertrokken, vroegen ze of ze mijn GameCube mochten lenen met wat leuke multiplayer games, en

> **"Melee laat het hele fighting genre achter zich door ook de eenzame speler letterlijk weken vermaak te bieden."**

dat vond ik prima. Een dag later volgde dat telefoongesprek. Ik had ze vijf games meegegeven, maar het enige wat die casual gamers die drie dagen gespeeld hebben in dat afgehuurde CenterParcs hutje, was Super Smash Bros. Melee. Toen ik na dat weekend mijn GameCube terugkreeg, hoorde ik dat twee van hen meteen een GameCube met Melee waren gaan kopen. Het verbaasde mij niks.

Essentieel

Super Smash Bros. Melee is een vervolg (op de N64-klassieker Super Smash Bros. om precies te zijn), maar het enige waaraan je dat kunt zien, is dat de gameplay-beginselen hetzelfde zijn. Ook Melee is namelijk een relatief simpele vechtgame waarin geen levensmeters leeg moeten worden geslagen, maar



waarin personages het veld uit moeten worden gemept, à la sumoworstelen.

Melee is daarom bijna net zoveel een platformer als een fightinggame, want rennen, springen, zweven en zelfs klauteren zijn bijna net zulke essentiële gameplay-elementen als slaan, schoppen, blocken, ontwijken en het schieten van vuurballen. En net als bij zijn N64-voorganger heeft Melee ook maar twee aanvalsknoppen: een voor normale aanvallen en een voor speciale, waaronder een verticale aanval, die tevens als extra sprong dient.

Maar dat is waar de overeenkomsten ophouden. Want waar de originele Smash Bros. een vermakelijke doch relatief slome vecht-slash-partygame is, is Melee vele malen sneller, uitgebreider en intenser. En niet alleen omdat elk personage hier vier speciale aanvallen heeft, in plaats van de magere drie, maar ook omdat er überhaupt veel meer personages zijn om mee te spelen. Het is zelfs de beste cast die gaming ooit gezien heeft.

Diversiteit

De originele Smash Bros. bevat twaalf vechters, wat voornamelijk indrukwekkend is omdat het personages zijn uit alle grote franchises van Nintendo. Mario tegen Luigi? Kan eindelijk uitgevochten worden. Fox tegen Samus? Er kan er maar één de ultieme ruimtehuurling zijn. Is Link z'n zwaard sterker dan de zuigkracht van Kirby? Let's find out.

Melee weet deze indrukwekkende kruisbestuiving echter te overrompelen door het aantal personages meer dan te verdubbelen. De 25 (!) speelbare personages bestaan daarom niet alleen uit legendarische helden zoals Pikachu en Donkey Kong, maar deze keer ook uit meer vrouwelijke iconen en zelfs schurken.

Dit was ongekend; de enige crossover ter wereld die in de buurt komt van deze diversiteit is Marvel vs. Capcom 2. Maar waar die game deels moet putten uit de comics wereld, is Melee exclusief een vechtpartij tussen de meest iconische videogamepersonages aller tijden; een gevoel dat versterkt wordt door de iconische levels. Zo kan je niet alleen matten op het ruimteschip van Fox (waar je moet oppassen voor laserschoten) maar ook in het dorpje Onett, uit de JRPG Earthbound, waar je elk moment aangereden kan worden door nietsvermoedende automobilisten.

Ook vechten op Metroid level Brinstar is een unieke ervaring, dankzij het do-















BROS. MELEE

delijke, gele zuur dat langzaam richting de spelers stroomt. Moeten vechten tegen drie andere spelers terwijl je een van de weinige veilige platformen probeert te bezetten, is een ervaring die je in geen enkele andere vechtgame aantreft.

Geschiedenis

En de content! Mijn God, de content! Melee laat het hele fighting genre achter zich door ook de eenzame speler letterlijk weken vermaak te bieden.

Zo heb je de Classic Mode (een standaard reeks gevechten), de geweldige Adventure Mode (waarin de speler platform- en gevechtsuitdagingen moet overwinnen in de werelden van Nintendo), All-Star Mode (alle 25 personages verslaan met maar één leven!) en de onvergetelijke Event Mode. Event Mode bestaat uit 51 uitdagingen, ieder met hun eigen gimmick, zoals het moeten vechten tegen een reusachtige Bowser en Donkey Kong in een metropool; een overduidelijke verwijzing naar Godzilla en King Kong.

Al deze modi zijn extreem vermakelijk op zichzelf, maar worden naar een hoger niveau getild door de speler tevens te belonen met digitale trofeeën, waarvan er een kleine driehonderd te verzamelen zijn. Deze 'trophies' bestaan uit prachtig vormgegeven stukjes Nintendo-legaat die, in combinatie met de grappige beschrijvingen, waarachtige geschiedenislessen vormden (ah, prinses Daisy komt uit 'Sarasaland'! Thanks, game. Wist ik niet). Ja, Melee



bevat z'n eigen, ontgrendelbare Wikipedia; iets wat alleen een legendarisch gamebedrijf met een lange en rijke geschiedenis als Nintendo kan maken.

Afdankertjes

'Dit had alleen Nintendo kunnen maken', geldt eigenlijk voor alles wat Melee te bieden heeft. Alleen Nintendo kan immers een cast bij elkaar brengen die zo iconisch is dat zelfs 'joke characters' als Mr. Game & Watch meer impact hebben gehad op dit medium dan de gemiddelde moderne hoofdrolspeler. Alleen Nintendo kan een game maken die qua besturing zo simpel is dat het letterlijk door kleuters opgepakt kan worden, maar desondanks toch zo gelaagd is dat het competitieve genregenoten als Street Fighter weet te evenaren.

Ach jongens, ik kan letterlijk maanden blijven doorlullen over Melee - het is niet voor niets mijn meest gespeelde game aller tijden - maar weet dit: deze game is meer dan vijftien jaar oud, maar is toch nog jaar in, jaar uit een van de populairste games op EVO: het grootste jaarlijkse eSports event ter wereld voor fightinggames. Melee is zo goed dat men er nog altijd GameCube controllers voor maakt, er nog steeds een markt bestaat voor ouderwetse CRT-beeldbuis tv's en het zelfs een geheel andere franchise nieuw leven heeft ingeblazen. Inderdaad, de enige reden dat de nu immens populaire Fire Emblem serie hier speelbaar is, is omdat gamers er dorstig naar werden dankzij Melee-personages Roy en Marth.

Als iets zo'n succes is dat zelfs z'n afdankertjes megahits worden, dan weet je dat je met iets legendarisch te maken hebt. Super Smash Bros. Melee is niet zomaar een Game-Monument; het verdient een écht monument! ✖

WAT BETEKENEN DIE PERCENTAGES NOU!?

Veel mensen die de Smash serie nooit zelf gespeeld hebben, vragen het zich af: 'Wat houden die percentages onderin het scherm nou precies in?' Het is een vraag die ondergetekende zelfs bijna wekelijks op Twitter voorbij ziet komen.

Het antwoord is heel simpel: hoe hoger het percentage oploopt, hoe lichter je personage. En hoe lichter je personage is, hoe makkelijker het voor de tegenstander is om jou het veld uit te meppen. Het percentage zelf doet verder dus niets; je kunt dus theoretisch zelfs 999% lichtheid hebben en alsnog springlevend zijn (al komt dit dus bijna nooit voor, omdat je meestal rond de 150-200% al zo licht bent dat zelfs een voorzichtig tikje je al de lucht in lanceert).

Dit is ook een van de redenen waarom Smash voor veel gamers zoveel leuker is dan andere vechtgames die met levensmeters werken. Bij levensmeters weet je altijd precies wanneer iemand in gevaar is, maar bij Smash weet je dat dus nooit zeker. Eruit worden geklapt ondanks dat je maar 12% lichtheid had? Dat gebeurt. Overleven ondanks dat je al 289% lichtheid hebt geïncasseerd? Kan gewoon!







HOE (E)SPORTIEF IS DE PU-REDACTIE?



We schenken in de PU regelmatig aandacht aan eSports. Costateren dat het groter wordt, dat er steeds meer geld in omgaat en steeds meer mensen live en online kijken. Booming stuff dus. Maar wat vinden onze redacteuren eigenlijk van het eSports fenomeen? JJ vroeg het de heren zelf maar eens.



Dat niemand van ons op professioneel niveau gamet, zal je niet verrassen. Anders waren we vermoedelijk niet meer armzalige redacteurtjes geweest, maar hadden we ons gewenteld in het geld dat we met gamen verdienden. Sterker nog, in de meeste eSports games zuigen we hard. Toch is de interesse voor eSports er wel degelijk.

Samuel neemt bijvoorbeeld af en toe aan fighting toernooitjes deel (nee, niet in een ring. Dwergwerpen is verboden) en staat daar zijn mannetje. Zelf heb ik ooit online de top 1000 gehaald op de ranking en een FIFA-toernooi voor 'celebs' gewonnen. Iets wat Simon dan ook had kunnen bereiken aangezien hij mij weleens weet te verslaan. En Florian weet echt wel wat hard gaan is op een virtueel circuit.

Maar, zoals gezegd; de top is voor geen van ons allen weggelegd, hoewel sommigen desondanks zeker geïnteresseerd zijn in het competitieve aspect van gamen. En het woord 'geïnteresseerd' mag je bij een paar personen zelfs vervangen door 'fan', want de bewondering voor types die een game volledig masteren, is groot.

Dankzij streaming services als Twitch kunnen we die helden vandaag de dag beter dan ooit volgen. Maar doen we dat ook?

Ik heb daarom een aantal redacteuren gevraagd een beetje een beeld te geven van wat zij hier nou tof vinden qua pro gamen.

WELKE GAME(S) VOLG JIJ OP HET GEBIED VAN ESPORTS?



Ik kijk het meeste naar fightinggames, Mortal Kombat in het bijzonder. De nieuwe lading racegames zoals GT Sport en Project Cars 2 richten zich ook zwaar op eSports en dat zou weleens een nieuwe verslaving voor me kunnen worden.



Ik kijk de meeste eSports wel, maar wat me echt boeit en waarvoor ik echt ga zitten, zijn Rocket League en CS:GO.



Ik heb weleens een paar potjes Injustice: Gods Among Us en Injustice 2 bekeken, maar dat is ook echt zo goed als alles. Ben gewoon iemand die liever naar films of series kijkt dan naar games, en als ik dan toch sport wil zien, dan veel liever een potje UFC, K1 of boksen.



Ik kijk eSports streams, maar alleen als ik er actief op gewezen word of als ik er om werkgerelateerde redenen voor ga zitten. Zo zie ik als presentator van het programma Studio E-divisie natuurlijk alle potjes FIFA die in de Nederlandse E-divisie gespeeld worden. Razend interessant en ook razend spannend, zeker als je de mensen en verhalen achter de sport een beetje leert kennen. Als ik tijd heb, check ik ook weleens wat potten Call of Duty. De afgelopen jaren ben ik vaak in L.A. geweest om daar de World Championships te zien en dat is eigenlijk altijd vet geweest.



Ik kijk regelmatig naar streams van fightinggames. Dat is immers mijn favo competitieve genre en ik ben er zelf ook redelijk bedreven in. Vooral grote toernooien hebben mijn aandacht, zoals het jaarlijkse EVO, de Champions League van de fightinggames.



Een van de succesvolste Nederlandse eSporters is Remco 'Remkoe' den Boer die met zijn team Northern Gaming onlangs wereldkampioen Rocket League werd.



Ik denk dat ik van alle redacteuren qua eSports het breedst georiënteerd ben en de games het vaakst bekijk. Ik zie bijna elke weekend wel een paar uur eSports op Twitch. FIFA het meest, maar voor de rest dig ik alles; van beat 'em ups tot shooters en van racers tot MOBA's. Als er maar iets op het spel staat.



ALS JE ZELF ZOU KUNNEN UITBLINKEN IN EEN ESPORTS GAME, WELKE ZOU DAT DAN ZIJN?

Gran Turismo, want dan kan ik via de GT Academy ook nog meedoen aan echte races in het racing team van Nissan.

Ik ben natuurlijk het best in FIFA, maar als ik er dan zoveel tijd in zou moeten steken, dan liever voor iets waar ik wat mee verdien. Counter-Strike: Global Offensive dan maar.

Street Fighter V!

Ik heb vroeger nog op het hoogste niveau Counter-Strike gespeeld, dus daarvan weet ik hoe het is. Maar als ik nu echt heel erg goed in een spel zou mogen zijn, dan is het Rocket League. Die game is zo fantastisch spectaculair, da's echt genieten.

Zal ik eerlijk zijn? De game waarin ik het meeste geld kan pakken (zie screen). En daarnaast natuurlijk FIFA. Want je wil vanzelfsprekend het beste zijn in de game die al je vrienden spelen.

Overwatch of een random RTS. Dat zijn de enige games die me niet heel snel zouden vervelen.



HEB JE EEN HELD OP ESPORTSGEBIED?

Ik doe niet aan heldenverering, maak alleen een uitzondering voor superhelden, dus eh, nee. En tenzij er iemand met superkrachten in eSports gaat, zie ik dat ook niet gebeuren.

Nee, niet echt. De internationale sporters ken ik niet goed genoeg of ze zijn me te kleurloos. Uit de Nederlandse FIFA-spelers mag ik natuurlijk niet kiezen, al vind ik Dani Hagebeuk z'n prestatie om álle wedstrijden in de E-divisie te winnen wel echt ongekend knap.

Ik heb niet per definitie een held, al vind ik het wel knap wat ChrisJ doet: jarenlang op hoog niveau Counter-Strike spelen.

Ik vind iedereen die de top haalt een voorbeeld, maar Sven, de blinde Street Fighter speler uit Den Haag (zie PU 284), mag zich als enige wat mij betreft een held noemen.

Nope, maar sowieso heb ik zware bewondering voor de skills van alle eSporters.



Jazeker: (Yusuke) Momochi.

IS ESPORTS KIJKEN NET ZO LEUK ALS GEWONE SPORT?

Ik vreet sport en heb zelfs twee tv's in huis gehaald om ongestoord sport te consumeren zonder dat m'n vriendin er last van heeft. 's Nachts pak ik regelmatig een paar uur eSports mee, maar ik vind niet dat eSports op dit moment dezelfde kwaliteit bezit of hetzelfde spektakel brengt als gewone sport.
Dat heeft deels met geld te maken voor de productie, maar ook met jarenlange ervaring met het uitzenden van sport. eSports is gewoon nog niet goed uitgekristalliseerd als kijksport. Sommige games zijn traag en duren (te) lang, het gelul tussen de matches door is tergend, het publiek leeft niet zo enorm mee als bij gewone sport en de spelers ogen allemaal wat te timide. Een beetje show kan geen kwaad.
Het zinnetje 'eSports is de sport van de toekomst' vind ik dan ook gelul. Gaat nooit gebeuren. Het is gewoon een welkome aanvulling op het zeer diverse pallet wat sport ons nu al biedt.



HET GAAT LANGZAMER DAN IK DACHT

Het klinkt vreemd, maar ik was toch echt de eerste van alle redactieleden die aanwezig was op een groot eSports event. In 2005 was ik namelijk een dikke week in Seoul om de World Cyber Games namens PU bij te wonen. eSports was in Korea toen al huge met twee tv-stations die 24/7 wedstrijden uitzonden (professionele StarCraft spelers konden daar toen al niet gewoon over straat).
Ik dacht op dat moment echt dat het een kwestie van een paar jaar zou zijn voordat eSports ook hier zou doorbreken, maar we zijn inmiddels meer dan vijftien jaar verder en pro gamen is nog lang niet zo populair als in Korea toen al het geval was. ✖



Rechts op de foto ex PU-redacteur Dre, die destijds namens Gamekings aanwezig was op de WCG.



PREVIEW

GT SPORT

Afgelopen maand kreeg ik de kans om Gran Turismo Sport te testen met PlayStation VR! De nieuwe GT legt de focus vooral op online, met echte racing leagues, maar zit nokkievol andere features, waaronder dus PS VR support.

Het is nog niet duidelijk of de héle game in VR speelbaar zal zijn, maar je kunt in ieder geval single races doen en er gaan geruchten dat er online een speciale PS VR league komt, waarin je alleen mag meedoen als je de game in VR speelt. Hoe vet is dat!?

Big smile

Ontwikkelaar Polyphony Digital heeft duidelijk veel aandacht geschonken aan VR, want het werkt als een malle. Je zet de headset op je hoofd, kalibreert je positie met één druk op de Options knop en je zit perfect in de kuipstoel van je favoriete bolide. Uiteraard heb je voor de complete ervaring ook nog een stuur en pedalen nodig, maar sjeezus, dan krijg je ook wel echt een meesterlijke race ervaring. Project Cars was altijd mijn favoriete racegame in VR, maar ik denk dat GT Sport het stokje gaat overnemen.
De inside view is verbluffend en ik kon niet anders dan een big smile opzetten na het zien van het Nissan GTR dashboard. Dichterbij de auto daadwerkelijk in je garage hebben staan, kom je niet en dit wordt de droom van iedere autoliefhebber, al is het alleen al omdat je ook in VR uit de auto kunt stappen om 'm van alle kanten te bewonderen. Spectaculair is een understatement.

Gruwelijk

Ook het racen zelf is heel vet in VR, al blijft de lage resolutie van het PS VR scherm bij racegames, waarin je vooral in de verte kijkt naar aankomende bochten, zichtbaar.
Toch is en blijft dit de meest spectaculaire manier van het spelen en beleven van een racegame en GT Sport stelt in dat opzicht absoluut niet teleur. Ik kan niet wachten om in ieder geval die online league in VR te spelen, dat wordt gruwelijk!



PIMAX 8K



Het grootste nadeel van VR-brillen is de resolutie van het scherm in de headsets. De Pimax 8k lijkt in dat opzicht een nieuw tijdperk in te luiden.

PlayStation VR moet het doen met een resolutie van 960x1080 per oog, terwijl de Oculus Rift en HTC Vive op een resolutie van 1080x1200 per oog zitten. Aangezien je met je ogen maar een paar centimeter van het scherm af zit en je er ook nog eens naar kijkt door een soort vergrootglas, kan je letterlijk de pixels tellen. Voor een echt strakke VR-ervaring moet de resolutie van de schermen dus omhoog.

Holy shit!

Er gaan geruchten dat Oculus en HTC werken aan nieuwe versies met 4K-schermen, wat een flinke verbetering moet betekenen ten opzichte van de huidige resolutie.
Het Chinese Pimax Technology doet er echter nog een schepje bovenop en werkt aan een 8K VR-headset, met een resolutie van 3840x2160 per oog. Holy shit, now we're talking!
Dat is echter niet het enige, want ook de field of view is veel hoger dan bij de concurrentie. PS VR zit op zo'n 100 graden, de Oculus Rift en HTC Vive op ongeveer 110, maar de Pimax 8K heeft een field of view van 200 graden, waardoor het kijkdoos effect eindelijk helemaal weg is en je daadwerkelijk dingen ziet in je ooghoeken, in plaats van dat je er heel gericht naar moet kijken.

Te mooi?

Tot slot zit er een standalone upscaler in de headset zelf, die alle footage upscaled naar 8K. Er bestaat nog geen PC die 8K VR content kan pushen in 90 frames per seconde, maar dat hoeft dus niet, want alles wat je naar de headset stuurt, wordt vanzelf geupscaled naar 8K.
Om het feestje compleet te maken, is de Pimax 8K volledig bruikbaar met de accessoires van de HTC Vive, zoals de motion controllers en de room scaling techniek.
Het klinkt allemaal misschien wel een beetje te mooi om waar te zijn, maar mijn interesse is gewekt en ik ga er alles aan doen om de Pimax 8K zo snel mogelijk uit te kunnen proberen. Vanaf half 2018 zou ie voor iedereen beschikbaar moeten zijn... ✖



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

FUCK TOLKIEN 2

MIDDLE-EARTH:



REVIEWS

SHADOW OF WAR



Iedereen weet natuurlijk nog hoe we Talion hebben achtergelaten in Shadow of Mordor, en ook Wouter wacht gespannen af hoe het verhaal verder gaat! Ehm nou, eigenlijk is ie die LoTR-in-den-aarsch-nemende gebeurtenissen allemaal vergeten, maar gelukkig zijn er genoeg andere redenen om hyped te zijn over Middle-earth: Shadow of War.



Je kunt zien dat Talion op redelijk niveau gehonkbald heeft.

Fan fiction kan echt dieptriestte vormen aannemen; zo sneu dat je er acuut ongelukkig van wordt. Kijk naar Fifty Shades of Grey, wat in feite gewoon de krabbeltjes zijn van een of andere talentloze doos die zo hitsig werd van de glinsterende tiener-'vampiers' in Twilight, dat haar 'fantasie' ervan op hol sloeg. Het gevolg is dat deze prutstrut slapend rijk is geworden van de meest goedkope, zielloze trash ooit geschreven. Want ja, over de hele wereld werden talloze ongelukkige huisvrouwen, die de laatste vijfhonderd zaterdagavond-sekssessies cancelden omdat het anders 'weer zo laat wordt', hartstikke kietelig in hun hangende buikjes van deze TROEP, dus moest iedereen met smaak lijden onder het feit dat er ook nog eens een extreem slechte SCHIJTFILM van gemaakt werd. En die talentloze fucking doos maar rijker worden!

weetje • weetje
Eens en voor altijd: het is Middle-earth! Niet Middle-Earth of Middle Earth, ffs! #GrammarNaziAlarm

Gelukkig is de fanfictie in Shadow of War niet zó slecht, maar zeggen dat Monolith subtiel omgaat met de Tolkien legacy... nou, neuh.

Tolkien op de pijnbank

Maar goed, kan je het Monolith kwalijk nemen dat ze de franchise volledig uit elkaar trekken en over hun game draperen als een orkgroene bontjas? Dat ze van de spin Shelob een vrouw maken, orks transformeren tot Guy Ritchie-achtige gangsters en een 21ste Power Ring introduceren die langskomt als lootdrop en je zelfs als microtransactie kunt scoren?

Natuurlijk niet! Ze moeten per slot van rekening een ENORME game boeiend houden en zijn daarom volledig losgegaan met het werk van J.R.R. Tolkien. Dus waarom zou je hoofdrolspeler Talion (die er nog steeds uitziet alsof iemand Viggo Mortensen heeft proberen na te maken in de character creator van Fallout 4) niet Nazgûl laten stuksnijden alsof het in de wind dwarrelende kranten zijn?

Maar goed, het is niet compleet van de pot gerukt, want volgens de logica van Tolkiens wereld had dit inderdaad allemaal kúnnen gebeuren in de zestig jaar tussen de gebeurtenissen van The Hobbit en die van The Lord of the Rings boeken. Maar die 'logica' hebben ze wel flink zitten oprekken, echt tot het punt dat het bijna gaat scheuren. Laat ik het zo zeggen: dit had Tolkien allemaal nooit zo opgeschreven. Maar goed dit is een game, geen stoffig boek van bijna driekwart eeuw oud, nietwaar?

"Talion heeft een trukendoos waar je 'holy Galadriel' tegen zegt!"

Monolith doet niet aan tweaken

Wat het verhaal wel goed doet, is Talion een reden geven om eerst legers aan orks af te maken, ze daarna te rekruteren met z'n badass ring en vervolgens complete burchten aan te vallen met deze legers. Dit verdeeld over meerdere gebieden door heel fucking Mordor heen, en voor elke regio een apart te rekruteren groep orks, waardoor Shadow of War echt kneiter huge is!

Het heeft daardoor, met al z'n collectibles »



en andere open-wereld zooi, best wel een hoog dwangneurotisch afwerkingsgehalte, net zoals de (eerste) Assassin's Creed games soms als werk aanvoelden.
En op die serie lijkt het dan ook nog steeds behoorlijk, behalve dan het vechtsysteem dat dan weer rechtstreeks overgenomen is van de Arkham titels. Inderdaad, dat was allebei ook al het geval bij de voorganger en dat is ook een beetje het probleem... Shadow of War mag dan wel groter, véél fucking groter zijn dan Shadow of Mordor, met meer afwisseling, een uitgebreidere skilltree, meer soorten missies en een fijner lootsysteem..., wat betreft gameplay is er weinig veranderd of zelfs maar verbeterd. Veel oude frustraties steken wederom hun lelijke orkenkop op, want het komt regelmatig voor dat je een enorme combo opfuckt omdat de game niet goed aangeeft wat de vijanden doen. Of dat je lekker door Mordor aan het rennen bent en door slechte collision detection ergens achter blijft haken of per ongeluk een toren beklimt. Nooit heb je het gevoel dat je Talion volledig onder controle hebt en op zich is dat niet zo heel gek, want deze Strider-achtige dude heeft echt een trukendoos waar je 'holy Galadriel' tegen zegt!



weetje • weetje

Waarschijnlijk zullen bijna alle stemmen in Shadow of War je bekend voorkomen, want Monolith heeft echt de meest standaard stemacteurs uitgekozen. Van Laura Bailey (bijna officieel de jonge versie van Jennifer Hale, die voorheen de eerste was die developers belden als ze een vrouwenstem nodig hadden) als elfenvrouwtje Eltariel tot aan Troy Baker als Talion en Steve Blum als... tja, negentig procent van de orks.

REVIEW

PS4 | PC | XBOX ONE

Beetje vies

Talion kan dus heel veel, en elk nieuw trucje dat je leert, komt ook nog eens netjes langs in je UI net nadat je de skill hebt verkregen. Daarnaast is het Nemesis-systeem veel omvangrijker, met upgrades voor de orks die je rekruteert, veel meer skills en abilities voor deze groene modderfokkers, nieuwe opdrachten en zelfs een paar verrassingen in de manier waarop je ze tegenkomt...

Dit alles komt samen tijdens de assaults die je op de kastelen in elk gebied moet voorbereiden, waarna je de überheerser klop mag geven, iets waar zelfs een online-functie aan verbonden is. Maar vergeet die laatste vooral, net zoals je de microtransacties dood moet negeren. Het zit erin, maar je hebt het niet nodig en bovendien kan de game het missen als kiespijn. Het is gewoon een verborgen, maar evengoed een beetje vies verdienmodel dat Shadow of War bepaald niet siert, maar waar ik ook weinig last van heb gehad.

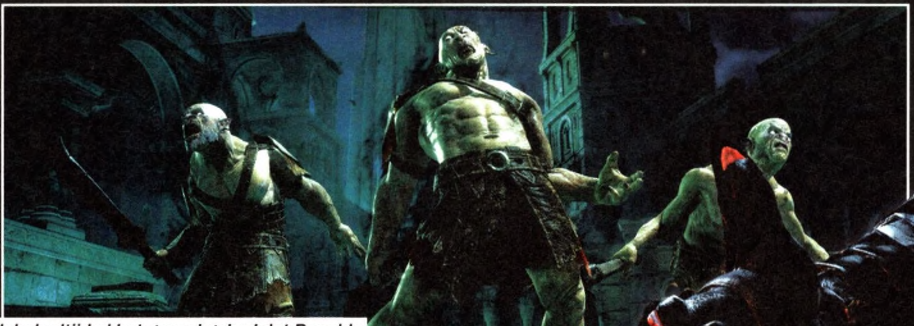
Lol en frustratie

Shadow of War is een enorme berg lol, maar ook een fikse hoeveelheid vloekende frustratie als je voor de (toch aan te raden) hoge moeilijkheidsgraad gaat, terwijl je aandacht flink zal verslappen als er weer op Brits-epische wijze doodernstige fantasydingen gezegd worden in de cutscenes. Waarna een Uruk of Olog-Hai die stijl vervolgens compleet breekt met z'n semi-grappige Cockney-Engels en je verveling omslaat in draaiende ogen of een omhoog priemende wenkbrauw.

Misschien dat je dat mijn 50 Shades of Grey vergelijking overdreven vond, maar als je de (schrijf)kwaliteit van de Twilight vergelijkt met The Lord of the Rings (pulp versus literatuur) en op basis daarvan de fanfictie beoordeelt, dan komt het best op hetzelfde neer. Alleen is de doelgroep over het algemeen effe anders, toch? Zo niet, mevrouw, dan spijt me die enorme beledigingen aan uw adres in de eerste alinea.



Die heeft heel wat minder fotokosten bij de tandarts.



Ik heb altijd al het gevoel gehad dat Ronaldo z'n doelpunten viert als een ork.



weetje • weetje

Technisch gezien is dit geen open-wereld game, net zoals Destiny dat niet is, aangezien de game in verschillende gebieden verdeeld is. Dit, zodat je meerdere burchten kan veroveren en legers kan verzamelen. Goede reden dus!

SCORE 83

Middle-earth: Shadow of War breidt het concept van z'n voorganger enorm uit, met een veel grootsere opzet en veel meer afwisseling op alle fronten. Helaas is er op gameplayniveau weinig verbeterd, wat onnodig veel frustratie meebrengt, en is het verhaal een beetje doorgeslagen fanfictie.

WOUTER



Deze game is HUGE! Na twintig uur krijg je dan ook schertsend de Trophy/Achievement 'First Steps'.

60 UREN

18

BASICS

FREE ROAMING ACTION ADVENTURE
MONOLITH PRODUCTIONS / WARNER BROS.
1 SPELER · 2 ONLINE
OUT NOW



BABYSTAPJES VOORWAARTS

WRC 7

De WRC 7 trip gaat de boeken in als een van de meest spectaculaire die Florian ever meemaakte. Helaas betekent dat niet automatisch dat WRC 7 ook de vetste rallygame ooit is geworden...

Op precies zo'n weg ben ik ooit een keer gecrasht (m'n pa reed). Twee wielen over de vangrail. Gelukkig zaten de zwaarste mensen aan de wegkant...



Sinds 2015 heeft Kylotonn de WRC franchise van Milestone overgenomen. Milestone maakte prima racegames, maar Kylotonn moest duidelijk nog effe wennen aan de licentie. WRC 5 was niet meer dan aardig, WRC 6 was een stukje beter en met WRC 7 is de game er weer iets op vooruitgegaan. Vooruitgang dus, maar het zijn wel babystapjes.

Tikkie overdreven

Het goede nieuws is dat WRC 7 grafisch flink onder handen is genomen. Rallygames zien er altijd slechter uit dan straat- en circuitracers, maar WRC 7 probeert dat gat te dichten met veel strakkere textures en lighting effects. Het zit niet op het niveau van de Forza en Gran Turismo games van deze wereld, maar het is een flinke verbetering ten opzichte van WRC 6. Daarnaast heeft het schademodel een update gekregen en zien de wagens er na een race net zo gehavend uit als in het echt.

Wat opvalt is dat Kylotonn veranderingen heeft aangebracht in de physics en dan vooral in het wegoppervlak. De auto's reageren compleet anders dan in WRC 6 en dat heeft te maken met het feit dat Kylotonn zich heeft gericht op het reliëf in de weg. In WRC 6 had je er amper last van, maar in WRC 7 voel je werkelijk alle hobbels, kuilen, sporen en zelfs takken die op de weg liggen. Het is erg vet gedaan, maar een tikkie overdreven. Je stuitert alle kanten op en het is moeilijk om de auto recht te houden als je er met volle vaart overheen stuift. Misschien wel een beetje te moeilijk.

> **"Ik hou wel van een challenge in racegames, maar dit is bijna belachelijk."**

Fietspad

Op zich zou de nieuwe wegligging niet zo'n probleem zijn geweest, als Kylotonn er niet voor had gekozen om de tracks nog een stuk smaller te maken dan ze al waren. Op sommige momenten kun je je auto letterlijk nog maar net tussen de bomen aan beide kanten van de weg wringen. Ik heb de auto af en toe zelfs stilgezet om te kijken hoe belachelijk krap het werkelijk is.

Stapvoets lukt het je zeker, maar twintig centimeter ruimte tussen je auto en de bomen is te weinig als je met 160 km/u over de track stuitert. Het lijkt af en toe wel of je de afslag naar het fietspad hebt gepakt! Daar komt bij dat de regels voor de WRC zijn veranderd, waardoor de auto's nog meer PK's mogen hebben en dat heeft Kylotonn uiteraard ook in de game gestopt. Het zorgt ervoor dat de wagens veel harder gaan dan in de vorige games. Spectaculair, maar het is allemaal too much in combinatie met de nieuwe physics, wegoppervlak en fietspaden. Ik hou wel van een challenge in racegames, maar dit is bijna belachelijk. Alleen de allergrootste hardcore rallygamers zullen hier hun tanden inzetten.

weetje • weetje
Check in het PU-TV item hoe hard ik heb gegild toen ik mee reed met een professionele coureur in de officiële WRC Hyundai i20. ***PU.NL/WRC.***

Rommeltje

WRC 7 is op sommige vlakken zeker verbeterd, maar het blijft een beetje een rommeltje. Kylotonn richt zich duidelijk op de hardcore rally fan en is absoluut niet toegankelijk voor nieuwe spelers en dat vind ik een rare keuze. Alle hardcore gasten zitten namelijk nog steeds bij Dirt: Rally, en terecht!

Dus ja; WRC wordt steeds beter, maar het zijn kleine stapjes en op deze manier wordt WRC 20 pas echt een topper.

Zou rally geen optie voor Max Verstappen zijn? Hoef je in ieder geval niet met z'n allen tegelijk te starten.



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 70

WRC 7 is beter dan WRC 6, maar zorgt gek genoeg weer voor nieuwe problemen, waardoor de stap niet bepaald groot is. WRC 7 is alleen vet voor de allergrootste hardcore rally fans.

FLORIAN



Na een uurtje of 15 à 20 heb je de volledige Career mode overmeesterd en daarna vermaak je je misschien nog effe met de simpele multiplayer.

20+ UREN

BASICS

RALLYGAME
KYLOTONN / BIG BEN
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



HET DOEL KOMT STEEDS DICHTERBIJ

PRO EVOLUTION SOC

Na een voetballoze zomer (fok het vrouwen WK) rolt het balletje alweer een tijdje. Ajax - Feyenoord, Real Madrid - Barcelona én natuurlijk FIFA tegen PES! Zet Konami de stijgende lijn door, of spelen de Japanners dit jaar degradatievoetbal?



Je kunt aan de techniek van Coutinho zien dat ie veel video's van Wout Weghorst heeft bekeken.

Grofweg bestaan er twee soorten gamers: zij voor wie het allemaal niet realistisch genoeg kan zijn, en zij die het liefst zo weird mogelijke shit spelen. Neem shooters. Voor de eerste groep is er Battlefield, of zelfs iets als Arma, voor de rest Titanfall en Overwatch. Hetzelfde geldt voor andere genres: sandbox met GTA en Saints Row, racegames met Forza en Mario Kart, enzovoort.

Houten ton

Ook voetbalgames waren vroeger eenvoudig te plaatsen. Zocht je realisme, dan speelde je FIFA. Wilde je meer arcade, dan was Pro Evolution Soccer je ding. Zo weet ik nog dat er een PES was waarin je een houten ton kon unlocken als voetbal; 2008 of 2009 ofzo, daar wil ik vanaf zijn. Punt is dat PES draaide om dikke fun; een cartooneske kijk op het spelletje. Vandaag de dag liggen de zaken gecompliceerder. PES groeit steeds meer naar FIFA toe (andersom trouwens ook), waardoor Konami's footie realistischer is en je harder moet werken voor je goals. Tjeerd trekt dat heel slecht (al is hij inmiddels een beetje om - zie kader) maar Tjeerd moet niet zeiken. Tjeerd snapt namelijk niets van voetbal. Lees het verslag van ons zomerse redactietoernooitje nog maar eens door...

> **"Een heerlijk voetbalspel, dat ik met vrienden op de bank zelfs boven FIFA verkies."**

Idioot hard

Voor mij is de 'verrealisering' van PES niet per se iets slechts. Vooral omdat PES 2018 nog genoeg eigen smoel heeft. Kijk naar de schoten: van oudsher zijn dit idioot harde kanonslagen. Dat is nog steeds zo, maar het kan niet meer uit alle hoeken en standen. Je moet de bal echt lekker op je voet krijgen, goed timen en dan afdrukken. Meer finesse dus én skill.
Ook op andere vlakken voelt PES gelukkig nog steeds als PES. Lekker pielen op de vierkante meter, dingen proberen en zien waar het schip strandt. Of steekballetjes - in PES 2018 een machtig wapen. Door de AI bestuurde medespelers bewegen namelijk perfect. Ze zien gaten, kiezen het juiste moment om diep te gaan en, als je te lang treuzelt, anticiperen ze door even te wachten en zo buitenspelval te omzeilen.

Fysieke duels

Wat verder opvalt is hoe spelers hun lichaam gebruiken. Niet dat het ineens allemaal N'Golo Kantétjes zijn ofzo, maar ze schuwen het fysieke duel niet. Resultaat zijn veel duels waarbij meestal de sterkste speler wint, maar de bal soms ook weleens een vreemde carambole maakt. En dat soort rare shit is toch weer typisch PES.
En hé, ook de Master League is eindelijk weer interessant! Zo is er een nieuwe 'challenge'-stand, waarbij het bestuur over je schouder meekijkt en je bij teleurstellende resultaten direct de zak geeft. Misschien kan Frank de Boer hier



Deze adviseur van het WK voetbal in Dubai, gaat helemaal in stijl naar het strand.
Ronald de Boerkin.

weetje • weetje

Konami zet dit jaar groot in op eSports (hun PES 2017-toernooitjes waren een enorm succes) dus je mag verwachten dat de online gameplay een stuk beter gaat werken.

CER 2018



Suarez ziet er hier beter uit dan in FIFA 18... en dat is in dit geval een enorme prestatie van Konami.

eerst een beetje oefenen voor hij weer een nieuwe club de vernieling in helpt?

Schandalig

Waar je aan merkt dat PES 2018 nog niet hetzelfde realisme als FIFA heeft, is bijvoorbeeld als er iets gebeurt wat je spelers niet verwachten. Ik noem een pass die per ongeluk een voetje raakt en ineens een heel andere kant opgaat. Dan staan ze daar maar een beetje apathisch te kijken, wachtend tot een van hen wakker wordt en denkt, 'hé, een bal... en wij doen iets met ballen toch?'.

Voor wie hoopt dat de scheidsrechters een keer gefikst zijn: blijf hopen. Mijn berekeningen tonen aan dat een doorgebroken speler van achteren neerhalen in zo'n 91% van de gevallen (het kan ook 92% zijn) in een GELE kaart resulteert. Wtf??? Ik vind het echt schandalig dat dat na zoveel jaar nog steeds niet verbeterd is!

Duffe rukkers

Meer kritiek? Tja, dan kun je niet om de licenties heen. Vanzelfsprekend heeft PES 2018 slechts een fractie van het aantal teams dat in FIFA zit, en zat Neymar in mijn versie nog gewoon bij Barcelona. In de Champions League speelde ik met Ajax tegen AN White Red en ik heb niet eens meer de moeite genomen om te kijken welke club dat is. Kijk, Konami heeft nu eenmaal niet de geldbuidel van EA, maar als je dan toch faketeams gebruikt, maak hun naam dan iets minder generiek a.u.b.

Ook het commentaar is al jaren hetzelfde, met die twee duffe rukkers die naar een compleet andere wedstrijd kijken. Vooral die gast die klinkt alsof hij constant met een mond vol chips praat, snapt er echt helemaal niets van.

Niveau Lamprou

Maar voordat je denkt dat PES 2018 een kutspel is: dat is zeker niet het geval. Ik ben zelfs helemaal blij met de keepers! Man, wat hebben die een stappen gemaakt. In PES 2015 kon er net zo goed een zak aardappelen in het doel staan, in PES 2016 waren het op z'n best bejaarden, vorig jaar was het nog steeds niveau Lamprou... maar in PES 2018 zijn ze dan ein-de-lijk goed. Écht goed! Afstandsschoten boksen ze naar de zijkant, en zelfs lage ballen (altijd lastig te programmeren) ranselen ze als een krolse kater uit hun hok.

Dus ja, PES 2018. Als je negatief bent, kun je zeggen dat de game op twee gedachten hinkt en zelfs in een soort identiteitscrisis verkeert. Maar ik bekijk het graag positiever. Ik vind PES 2018 een heerlijk voetbalspel, dat ik met vrienden op de bank zelfs boven FIFA verkies. Daarbij zorgt het toegevoegde realisme voor een stukje credibility dat nodig is om ooit, heel misschien, weer van EA te winnen. Da's immers toch het doel...

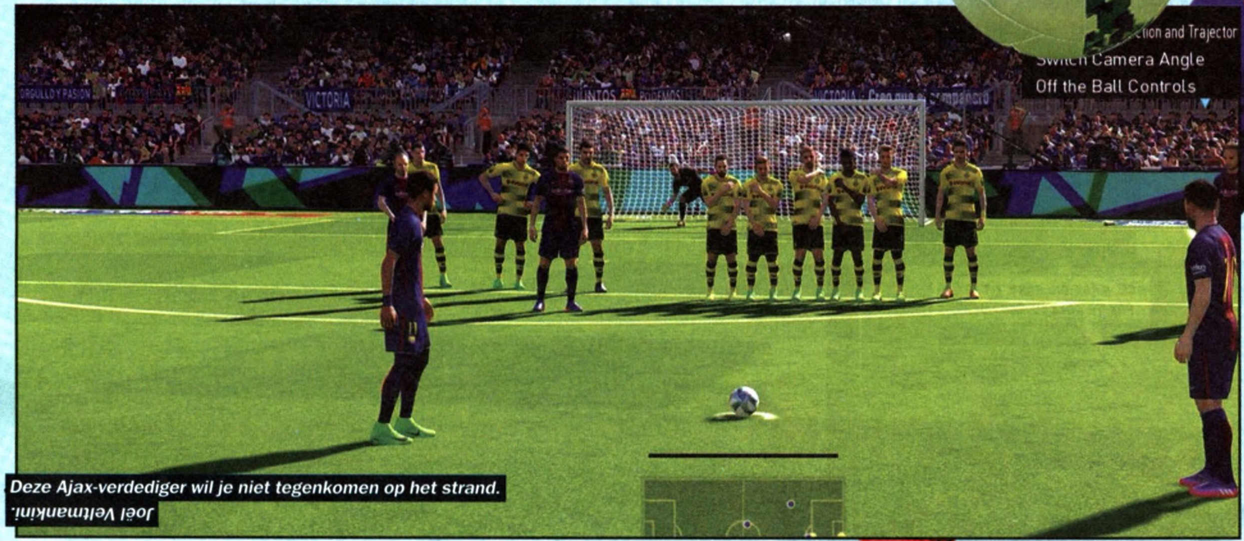


TJEERD OVER PES 2018



Ik heb al jaren een slechte verhouding met PES, en ik moet toegeven dat ik een grote zuurpruim was toen ik PES 2018 in een vroeg stadium speelde; tackles waren tergend langzaam, het duurde een eeuwigheid voordat er geschoten werd en het tempo van het spel was alsof het Nederlands elftal in slowmotion werd afgespeeld.

Maar nu ik het uiteindelijke schijfje in m'n eigen console heb gestopt, vallen deze punten gelukkig mee, alsof de handrem eraf is gehaald in de laatste maanden. Ik moet nog flink aan de bak om mijn FIFA-stijl af te leren en alles uit PES te halen, maar ik heb potjandosie veel plezier met deze game. Zelfs als mijn geliefde Man United, Manchester Red wordt genoemd...



Deze Ajax-verdediger wil je niet tegenkomen op het strand.
Joël Veltmankini.

SCORE **85**

PES 2018 is het beste deel op deze generatie consoles. De game voelt volwassener en heeft meer content dan ooit, maar neigt voor de absolute PES-purist wellicht nét iets te veel richting FIFA.

GRADDUS



Uhm, waar haal ik de tijd vandaan?!

1 SEIZOEN

3

BASICS

VOETBALGAME
PES PRODUCTIONS / KONAMI
1 - 22 SPELERS
OUT NOW

HATSIKIDEE

DESTINY 2



XBOX ONE | PC | PS4 REVIEW

Wouter en Tjeerd gingen de ultieme missie aan: 24 uur lang aan één stuk Destiny 2 spelen en dat nog livestreamen ook. Het was een uitputtingsslag, maar toch bleef het dekselse duo enthousiast. Enthousiast genoeg voor een Gold Award zelfs!



Uur 1 Yes! Ein-de-lijk kan ik aan de slag met Destiny 2! Eerst maar eens door alles heen spelen wat we al wisten... De Tower is kapot, een agressieve Bane Stormtrooper hengelt een ketting om de Traveler heen en dat zorgt ervoor dat ik m'n Light kwijtraak. Ik ben nu dus ineens sterfelijk, en ik moet letterlijk weer helemaal vanaf nul beginnen. Oftewel, er is opbouw! Yay!

CAMPAIGN

Uur 3 Wauw, de opbouw is veel beter dan in deel 1, met meer uitleg en toffe cutscenes, maar de enorme omgevingen, uitzichten en waanzinnige alien-architectuur doen mij pas echt watertanden. Om nog maar te zwijgen over de muziek.

Uur 4 Eigenlijk wil ik het niet, maar tussen al dit moois door, moeten we ook nog effe een potje Crucible doen, oftewel multiplayer. Er zijn een paar modi bijgekomen en er rennen nu acht spelers rond in plaats van twaalf; ook een verbetering wat mij betreft.

Uur 7 De dialogen doen me soms schaterlachen... maar ligt het aan mij of zakt het verhaal weer een beetje in? Nietszeggende queesten, en ik begin zelfs weer een beetje het gevoel te krijgen dat je gewoon icoontjes aan het achtervolgen bent, alle vijanden doodmaakt en wacht op je loot.
Hoe denk jij daarover Wouter? Vanaf hier is het ook voor jou nieuw, toch?

Uur 10 Yup, we komen nu ongeveer bij het gedeelte van de campaign dat ik nog niet in Amerika heb gespeeld. Ik had er hoge verwachting van, aangezien me verteld was dat er nog een derde van het verhaal verteld moest worden én dat we misschien nog naar een nieuwe planeet zouden gaan... Eh, maar hier ben ik allemaal al geweest.
De eindbaas is wel vet, de epiloog is geinig en de muziek maakt eigenlijk alles episch. Toch, het is niet alsof álles beter is aan de campaign. Het is meer afgerond en logischer, maar het verhaal luidt zeker geen nieuw hoofdstuk in videogame-narratief in, ofzo.

"Leviathan maakt de ervaring van Destiny 2 écht af."



ENDGAME

Uur 12 Inmiddels beginnen we aan de endgame en het is duidelijk dat er nog genoeg shit te doen valt. Een heleboel Adventures bijvoorbeeld, de Strikes blijven lang leuk, de Challenges plus Milestones bijhouden is ook een bezigheid en de Crucible speelt verdomd lekker...
Sommige potjes in de Competitive Playlist zijn zo spannend, dat mijn arme hart het amper kan handelen. Ja, wat? Weet je hoe lang ik al wakker ben! Oh ja, en we krijgen onze eerste Exotics, dus Destiny 2 heeft ons flink bij de verslavingskladden te pakken.

Uur 16 Ondanks onze zombiestaat, heb ik 't gevoel dat het tot dit punt redelijk smooth sailing is geweest, en dat was bij de Strikes in Destiny 1 wel anders.

Uur 20 We zijn nu al een paar uur aan het grinden, maar ik heb helemaal niet het grind-gevoel zoals in het eerste deel. Dat is verdomd goed nieuws, Wouter! En de gunplay is zo fijn...

Uur 24 Zzzzzz... Ik heb net mijn derde subclass gehaald, maar voor de rest ben ik maar wat hersenloos aan het knallen. Misschien wordt het tijd voor een frisse blik, al weet ik niet of ik morgen nog wel zin heb om weer te spelen. Wat jij Wouter?
....
Wouter?

SWINGEN IN DESTINY 2

Mocht je geen vrienden hebben om Destiny 2 mee te spelen, dan is er geen man overboord. Het is namelijk makkelijker dan ooit om vrienden te maken in de game. Geïnspireerd op websites die hetzelfde deden voor het eerste deel, heeft Bungie zogenaamde Guided Games toegevoegd, waarin jij en je vrienden zich beschikbaar stellen voor alleenstaande Guardians, zodat die met je mee kunnen doen in grotere activiteiten.

DE TOEKOMST VAN DESTINY 2

Als je Destiny 2 nu opstart, begin je met de 'vanilla'-versie van de game; zie het als de beginfase, de basis waarop een heleboel nieuwe shit geplakt gaat worden. Start je de game over een jaar op dan zal je een tijdje moeten wachten op alle updates die erover heen moeten en heb je de keuze tussen verschillende uitbreidingen. Zelfs al een week na release kwamen de Raid, Leviathan en de hardcore PVP-modus Trials of the Nine erbij, maar er is nog veel meer op komst.
Inmiddels weten we dat we voor de eerste expansion, genaamd Curse of the Osiris, naar de planeet Mercurius gaan waar de 'Infinite Forest' te bezoeken is. Daarop zullen nieuwe Story Missions en Adventures te doen zijn, maar ook zal de add-on nieuwe Crucible maps, verse wapens plus armor en een extra social space bevatten.
Hopelijk zijn de andere uitbreidingen minder voorspelbaar...



En toch heb ik 't gevoel dat ie elk moment aardappels kan gaan poten...

DE TWEEDE 24 UUR

Uur 26 Bizar! Ik heb gewoon weer zin om Destiny 2 op te starten! Destiny 2 blijkt ook een prima game om éffe op te pakken: doe een paar Challenges of handel een paar Milestones af en je bent zo weer een paar Engrams en wat Power Levels hoger. Prima!

Uur 27 Ik vind het wel jammer dat je je wapens niet meer kan levellen, net als het gebrek aan een Grimoire, dat dagboekje voor mijn innerlijke autist. Oh ja, en de iets vermagerde Crucible moet toch wel snel uitgebreid worden met nieuwe Playlists en maps.

Uur 30 Zo langzamerhand ben ik alweer klaar voor de Nightfall en het lijkt erop dat ik die extra moeilijke Strike ook wel nodig heb; de drops blijven namelijk al een tijdje hangen rond de 260. Maar de Nightfall blijkt geen matchmaking te hebben, want daar moet eerst nog een bèta van komen. Eh, okay...

Uur 35 Ik krijg bijna elke dag nieuwe vrienden in mijn lijst die Destiny 2 met me willen spelen en me kunnen helpen met de Nightfall! Ja, nog meer dan in Destiny 1 verbroedert deze game, en ik heb iedereen nodig, zeker nu jij wat langzamer gaat in je progressie, want deze Nightfall moeten we wel echt spelen!
De Nightfall is sowieso een ervaring op zich; waar het voorheen gewoon een moeilijkere Strike-missie was, heeft elke Nightfall nu aparte mechanics die het nog uitdagender maken, plus een aftellende timer die de druk opvoert. Dat soort dingetjes maakt dit toch echt wel een vette game... en dan hebben we de Raid nog niet eens gespeeld!



Het dak is lek, het waterrad is stuk, de vloer verrot... deze missie heet dan ook: 'Ik Vertrek'.

DE LEVIATHAN RAID

Uur 40 Inmiddels heb ik weer wat dikkere gear verzameld en ben ik klaar voor deze übersuperdeluxe missie, waarin alles op z'n kop wordt gezet en je wordt overrompeld door bizar veel vijanden, gekke mechanics en breinkrakende puzzels. Je moet er alleen wel effe een team van zes man voor verzamelen en heel veel geduld hebben.

Uur 40 Uh... we zitten al in een Fireteam op je te wachten dude!

Uur 44 Holy shit! Wat is dit krankzinnig leuk zeg! We gaan een enorm Cabal kasteel in dat vol zit met geheimen, supermoeilijke vijanden en opdrachten die je team echt op de proeft stellen. Wat kleurrijk en spectaculair allemaal; damn, dit is de klapper waar we op zaten te wachten, Wouter!

Uur 48 Die puzzels zijn dikke fun als je met het juiste groepje mensen bent. Leviathan maakt de ervaring van Destiny 2 écht af. Visueel is het een feest, het voegt nog wat lore toe en maakt in zekere zin zelfs het verhaal rond.
Nu we dit ervaren hebben, kan ik moeilijk anders dan een Gold Award geven. Toch, Tjeerd?

Uur 48 Plak maar een Exotic Engram op deze klapper!

weetje • weetje

In Destiny 1 luisterden we nog naar de stem van Peter Dinklage als Ghost (Tyrion Lannister uit Game of Thrones), maar tijdens de DLC werd zijn rol overgenomen door Nolan North. Volgens Bungie vanwege andere verplichtingen van Dinklage, maar niet iedereen was zo happy met de Dinklebot...
De vrouwelijke stem die je over de intercom hoort in de Tower, is niemand minder dan Jen Taylor, oftewel Cortana uit Halo!

SCORE 90

Op bijna alle fronten is Destiny 2 beter dan deel 1. De campaign is langer, de progressie logischer, de opbouw bevredigender en de pracht en praal weet nóg meer te betoveren. Destiny 2 is een stevige basis voor de komende maanden aan content.

WOUTER & TJEERD



Als je alle content wil spelen, ben je zeker veertig uur bezig, maar dan ben je wel héél lekker bezig.

40+ UREN

16

BASICS

SHARED-WORLD SHOOTER
BUNGIE / ACTIVISION
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

OOK ZONDER X-FACTOR STEENGOED

MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE



Waar is Wolverine? Waar zijn Storm, Magneto en Sentinel!? Samuel z'n eerste indruk van Marvel vs. Capcom: Infinite was niet bepaald positief. Gelukkig zeggen eerste indrukken niet altijd alles.



Hoe heet het hondje van Ghost Rider?

Fikkie

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Infinite is een héél ander soort Marvel vs. Capcom game dan de vorige drie, en in eerste instantie lijkt dat negatief uit te pakken. Zo is dit de eerste keer dat het een 2-tegen-2 fighter is, in plaats van 3-tegen-3. De gameplay is versimpeld, zodat beginnelingen combo's kunnen uitvoeren door maar één knop te spammen. De actie voelt wat zwaarder en meer gegrond, zodat lange, gekke luchtcombo's minder vaak voorkomen. De grafische stijl is omgegooid. En X-Men-personages zijn in geen velden of wegen te bekennen. Oef.

Toegankelijk

Toch blijken al die veranderingen bij nader inzien eigenlijk helemaal niet zo wereldschokkend. Ja, noobs kunnen nu makkelijk een combo maken door Light Attack te spammen, maar die automatische combo's doen veel minder schade dan échte, dus de profs zullen daar geen last van hebben. En de switch naar 2-tegen-2 combat? Dat wordt 'goedgemaakt' door het feit dat je nu, op werkelijk élk gewenst moment met één druk op de knop tussen die twee personages kunt switchen, en dat was met het oude 3-tegen-3 systeem veel beperkter mogelijk.

Het is echter vooral de toevoeging van de zes Infinity Stones die het gebrek aan een derde vechter goed weet te maken en waar ik achterlijk veel plezier mee beleefd heb.

Absurd

De diepgang in het relatief simpele Marvel vs. Capcom: Infinite zit 'm in het gebruik van deze stenen. Want ook al gebruik je elke keer hetzelfde team, je zult toch volledig andere tactieken moeten toepassen als je er een andere steen bij kiest.

Je kunt de stenen bijvoorbeeld gebruiken om er de zwakke plekken in je speelstijl mee te compenseren. Een krachtig maar log personage als Thanos of de Hulk wordt opeens een absurde dreiging met behulp van de Time Stone (waarmee als een malloot over het scherm geteleporteerd kan worden) of de projectiel-schietende Reality Stone. En personages die weinig health hebben, zoals Arthur en Rocket Raccoon, kunnen extra voordeel halen uit de Soul Stone, die health kan jatten en een verslagen teamlid weer tot leven kan wekken.

Het Infinity Stone-systeem is een geweldige toevoeging aan de formule, en ik durf 't bijna niet te zeggen, maar het is misschien zelfs leuker dan een derde personage in je team.

"Capcom heeft keihard z'n best gedaan om iets nieuws en inventiefs te doen en dankzij de Infinity Stones zijn ze daar in geslaagd."



VERREK, DAT MOET Z'N SLUITERSPIER ZIJN; DIE ZIE JE ALLEEN BIJ FOTOGRAFEN!

Verleiden

Ook tof is de Story Mode, die op verrassend gevatte wijze de twee universa (letterlijk!) weet samen te smelten. De kwaliteit van de voice-acting en plotontwikkelingen zijn niet altijd even consistent, maar Ryu en de Hulk zien samenwerken om een draak neer te halen liet me uit m'n stoel springen van fanboyistische blijdschap, en ik heb smakelijk moeten lachen om de tevergeefse pogingen van Morrigan om Ghost Rider te verleiden. De Story Mode bood mij vijf zeer vermakelijke uurtjes.

Tuurlijk is het vanwege de fletse grafische stijl of het gebrek aan X-Men-personages heel erg makkelijk om cynisch naar deze game te kijken, maar tijdens het spelen besefte ik wel dat men bij Capcom keihard z'n best gedaan heeft om iets nieuws en inventiefs te doen, en dankzij de Infinity Stones zijn ze daar in geslaagd. Ik omarm verandering deze keer graag.

weetje • weetje

De reden dat de X-Men afwezig zijn, is omdat ze ook geen deel uitmaken van het Marvel Cinematic Universe. De filmrechten van de mutanten liggen namelijk nog altijd bij Fox. Het ironische is wel dat de Marvel vs. Capcom-franchise ontstaan is uit de game X-Men vs. Street Fighter.

SCORE 85

De grafische stijl mist flair en de afwezigheid van de X-Men is ronduit teleurstellend. Maar dankzij de Infinity Stones is het vechtsysteem extreem vermakelijk, en de Story Mode is precies wat het moet zijn: zo lekker en cheesy als kaasfondue.

SAMUEL



De Story Mode heb je binnen vijf uur uitgespeeld, maar de multiplayer is natuurlijk oneindig houdbaar!

5+ UREN

12

BASICS

FIGHTER
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

ONBETAALBAAR

NBA 2K18



Daar is ie weer, JJ's jaarlijkse pleitnota voor sportminnende gamers om het nieuwe deel uit de beste sportserie aller tijden uit te proberen. Normaliter een ABC'tje, maar dit jaar is er iets vreemds aan de hand...



Na een paar dagen spelen, had ik het verhaal eigenlijk al klaar. Ik kon m'n jaarlijkse mantra weer optikken: 'alles wat vorig jaar cool was, zit er weer in, maar dan iets beter en ietsje meer.'
Want hoe tjokvol zit de 2018-versie wel niet: myGame, myGM, myLeague, myCareer, myPlayer, myTeam, de TableTop mode, online competities... het zit er allemaal in. Her en der nog uitgebreider dan voorheen en af en toe prettig getweakt.
Zo verloopt het schieten soepeler doordat de 'schietbalk' minder gevoelig is en rijg je de dribbels met de twee sticks makkelijker aan elkaar. De spelers acteren ook meer natuurgetrouw en tot slot ben ik erg te spreken over de vele historische teams die het spel bevat. Naast allerlei klassieke ploegen is er ook het All Time beste team per NBA-franchise. Met duizenden stats. Smullen voor een verstokte basketbal fan als ik.

Ondergrens

Maar wat voor vreemds is er dan aan de hand? En waarom dat rare dubbele cijfer?
Nou, het komt niet eens door de verhaallijn in de meest populaire mode van NBA2K, de Career mode. Twee jaar terug sloeg 2K Sports de plank al helemaal mis met Spike Lee's verhaallijn en dit keer zakken ze nog harder door de ondergrens. Want wie heeft er verzonnen dat alle basketballers lullen en bewegen als een karikatuur van een hipster YoYoYo swag-dude? Het opwerken van streetballer tot NBA-ster is cool, maar de manier waarop is tergend. Geef een gorilla een typemachine en hij komt met een betere storyline. Geluid uit was voor mij vaak de enige optie omdat doorklikken niet lukte. Maar goed, die fuckup kan ik ze vergeven omdat de gameplay nog steeds ijzersterk is en naarmate je verder in het verhaal komt, je deze 'kutscenes' steeds minder vaak voor je kiezen krijgt.

Graaipartij

Nee, er is een ander probleem. Een probleem dat ik zonder hulp van de community niet eens zo hard gespot had. Want toen ik stuitte op de comments in de fora over de game, zag ik vrijwel alleen maar haat en afschuw. Diepe afschuw. Had ik iets gemist? Roze bril op?
Nou, ik gebruik geen VC, de munt waarmee je betaalt in de MyCareer mode, en daar zit het probleem. Journalisten testen een spel vooral qua gameplay en gaan niet echt hun personage maxen of alle kaartjes van FUT kopen. Dat kost te veel tijd en krijgen we vaak al bij het review exemplaar cadeau.
Maar wat blijkt: 2K heeft het scoren van VC extreem moeilijk en tijdrovend gemaakt, terwijl dit geld meer dan ooit nodig is om enige progressie in het spel te maken. De community spreekt over de grootste graaipartij ooit.

Levellen is lappen

Toen ik het daarna alsnog zelf ging testen, bleek het verhaal te kloppen. Een paar sneakers kopen en je bent blut. Een kapsel (een opdracht) kost een bak geld, terwijl je vooraf niet eens het resultaat kan zien. Gamers zijn pislink, want grinden duurt zo lang dat spelers die lappen veel sneller levellen en jou dus niet meer in hun team willen. En dat kan niet. De enorme woede geeft alleen maar aan hoeveel gamers van deze serie houden. Maar ik kan en mag dit niet negeren. Levellen is nou eenmaal een belangrijk onderdeel van het spel.
Omdat ik hoop dat 2K niet gek is, geef ik de game twee cijfers: een 70 omdat ze pay to win invoeren en dat is foei, en een 89 omdat ik weet dat dit een foutje is dat ze straks wegpatchen. Toch 2K?

"De community spreekt over de grootste graaipartij ooit."


De spelers van de Boston Celtics hebben een nogal dubieuze reputatie. Dus als je een center, een forward en een point guard van de Celtics samen in één auto ziet zitten, heb je dikke kans dat er een agent achter het stuur zit.

weetje • weetje

Ik weet niet wie er voor verantwoordelijk is, maar diegene die gaat over het okselhaar: volgend jaar een onsje minder. Dank u.

SCORE 70/89

Een wederom heerlijke sportmaaltijd is verneukt door een onverklaarbare vorm van gierigheid rond het vrijspelen van VC. Waarom, waarom?

JJ



Eigenlijk te lang als je VC wil grinden. Maar de game blijft op zich wel weer een jaar goed.

1 SEIZOEN

BASICS

BASKETBAL
2K GAMES
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

ORGASME OP DE PLANK!

PROJECT CARS 2



GOLD AWARD

Florian is niet bepaald een Griekse Adonis en hij geeft al zijn hele leven pizza en energiedrank voorrang boven lichamelijke inspanning. En omdat Project Cars 2 hard werken is, leverde de game dus flinke spierpijn op in z'n ongetrainde lijf!





Jarenlang waren Forza Motorsport en Gran Turismo de beste racing simulators op de console, maar ineens was daar Project Cars, een game die aantoonde hoe een echte racing sim eruit moet zien. Project Cars 2 doet er op alle fronten nog een schep bovenop, wat dit een van de beste racegames ooit maakt. Ik verklap het maar meteen: Project Cars 2 is fantastisch.

Stuur en pedalen

Belangrijke mededeling! Project Cars 2 moet je bijna verplicht met een stuur en pedalen spelen. De game gaat zo diep qua wegligging en physics dat het bijna belachelijk is om 'm met een controller te spelen. We zijn op een punt gekomen dat je dat eigenlijk niet meer moet willen.

Ik snap dat een set-up met stuur en pedalen niet goedkoop is, maar het voegt zo ontzettend veel toe, dat het niet eerlijk is om Project Cars 2 met een controller te spelen. Het doet pijn in je portemonnee, maar deal with it!

Verbluffend

Project Cars 2 heeft meer dan genoeg content, zowel offline als online, met een shitload aan auto's, locaties en tracks. Toch zijn de physics en de besturing de paradepaardjes van Project Cars 2. Het is ongelooflijk hoeveel feedback je krijgt tijdens het rijden. De auto's laten zich exact zo besturen als in het echt en het oog voor detail is verbluffend.

Je voelt en hoort het chassis wringen in de bochten, je remmen verliezen geleidelijk kracht, je banden raken grip kwijt door aquaplanning en je achterkant breekt uit bij te veel gas op het moment dat het gewicht van je auto niet in het midden ligt.

Het is bizar hoe dicht Project Cars 2 komt bij echt racen. Je moet de auto's leren kennen voordat je er überhaupt over ná kunt denken om een snelle tijd neer te zetten, maar de game frustreert nooit. Je weet precies waarom je voor de twintigste keer de race herstart, en het geeft een enorme kick als het je eindelijk lukt om je peperdure bolide keihard door de bochten te trappen.

"Het is ongelooflijk hoeveel feedback je krijgt tijdens het rijden."



Griventec? Is dat soms een auto uit de stal van Zweinstein?

Smeuïg

De physics en feedback die je krijgt via je stuur(!) komen in de buurt van Assetto Corsa, met het verschil dat Project Cars 2 smeuïger en vooral meer een game is dan een droge simulator. Project Cars 2 is leuk om te spelen, voor zowel de casual gamer als de hardcore racing fan. Het is bijzonder hoe diep Project Cars 2 gaat zonder nieuwe spelers af te schrikken. Je kunt het zo makkelijk of hardcore maken als je wil; altijd blijven de physics en besturing fantastisch.

Niet perfect

Project Cars 2 is echter niet perfect. De menu's zijn onoverzichtelijk, de filmpjes van slechte kwaliteit en zelfs op de PS4 Pro dipt de framerate hard met meer dan zestien auto's op de track. Verder klopt het geluid van de motor af en toe niet met de toeren die je maakt, valt de road-line soms weg en heb ik wat grafische glitches gezien.

Hopelijk kan dit allemaal opgelost worden met patches, want shit, wat is Project Cars 2 verder fantastisch!

weetje • weetje

Na een uurtje of zes racen had ik de volgende dag dikke spierpijn. Je bent constant aan het corrigeren en in het heetst van de strijd zo krampachtig je stuur aan het vasthouden dat het bijna een workout wordt. Project Cars 2 is hard werken!

SCORE 92

Project Cars 2 is de racegame van het jaar en daar gaan GT Sport en Forza 7 niets aan veranderen. Absoluut verplichte kost als je een set-up hebt met stuur en pedalen!

FLORIAN



Met de Career mode kan je tientallen uren zoet zijn, maar als racefan raak je waarschijnlijk nooit verveeld van de multiplayer.

30+ UREN

3

BASICS
RACEGAME
SLIGHTLY MAD STUDIOS/ BANDAI NAMCO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



MEGAPAKKET MET PLUSSEN EN MINNEN

FIFA 18

Afgelopen maand heb je al uitgebreid kunnen lezen over FIFA 18, maar nu kan Tjeerd er ook eindelijk een cijfer op plakken. Kunnen we dit jaar weer een Gold Award noteren?



Kleine, behendige spelers kunnen vaak snel kappen en draaien, maken korte pasjes en leggen het in fysieke duels meestal af tegen grote, sterke spelers, die lastig aan de kant zijn te zetten, hoger kunnen springen en grotere stappen maken. Dat was alleen nog niet het geval in FIFA. Tuurlijk, visueel gezien was Messi altijd wel kleiner dan Pique, maar als je ze naast elkaar een sprintje zag trekken, waren de stappen die ze maakten exact hetzelfde. Dat is in FIFA 18 niet meer het geval omdat er meer nadruk wordt gelegd op de diversiteit van de spelers en de voor- en nadelen die daarbij komen kijken.

Ronaldo beter dan Veltman

Het allerbelangrijkste daarbij zijn de dribbels. Als je met Eden Hazard speelt, zul je je veel sneller uit lastige situaties kunnen manoeuvreren dan als Peter Crouch, doordat je veel kortere en snellere acties kunt maken. Maar daarnaast is ook het verschil in acceleratie en balcontrole merkbaar: Ronaldo zal op de eerste meters veel sneller zijn dan bijvoorbeeld Veltman en heeft daarnaast ook nog het voordeel dat ie heel snel van richting kan veranderen. Skills van spelers hebben meer dan ooit invloed op jouw mogelijkheden in de game.

Zin in een voorzetje

Het is nu ook makkelijker om je teamgenoten te bereiken met een voorzet, aangezien je wat beter langs je back kunt dribbelen én er nu meerdere opties zijn om de bal voor te geven. Je AI-teamgenoten zien de gaatjes iets beter en zullen daar lekker induiken; een verademing. FIFA 18 geeft je andere mogelijkheden om je aanvallen op te zetten, en dat maakt je offensief minder voorspelbaar en gevarieerder. En dat zie je terug in het aantal spectaculaire goals.

Verdedigen minder leuk

EA Sports heeft zichzelf als doel gesteld dat elke FIFA 18 wedstrijd gemiddeld meer goals ziet dan de afgelopen jaren het geval was en om dat aan te pakken hebben ze de moeilijkheidsgraad van het verdedigen opgeschroefd. Het leek in de eerste uren zelfs bijna onmogelijk om fatsoenlijk te verdedigen. Keer op keer werd ik in de luren gelegd, zelfs zonder schijnbewegingen!

Ik heb daarom mijn hele manier van verdedigen moeten veranderen in een veel meer afwachtende (saaiere) stijl omdat het op mijn oude manier bijna onmogelijk is om de bal te veroveren.

Maar ik wil druk zetten als Ajax vorig seizoen, ik wil de tegenstander gek maken en ze afjagen. En dat kan niet. Toegegeven, het was altijd al lastig in FIFA, maar in FIFA 18 hoef je het niet eens te proberen.

> **"Een feestje voor de voetballiefhebber, maar ik had toch net effe iets meer verwacht."**

Geen grote stap

Natuurlijk is FIFA 18 qua gameplay weer een verbetering ten opzichte van z'n voorganger, de dribbels zijn lekkerder, aanvallen diverser, goals spectaculairder, de sfeer in de stadions is verbeterd, de hoeveelheid licenties zijn ongeëvenaard, het ziet er goed uit en met het enorme pakket aan modi kun je ook weer prima een jaar vooruit.

Maar het zijn geen grote stappen voorwaarts, een paar nieuwe features zijn slecht gepolijst, het verdedigen is minder leuk geworden en als je niet met La Liga, Premier League of Champions League clubs speelt, zien spelers er bijna lachwekkend slecht uit.

Het pakket is nog steeds waanzinnig uitgebreid (en dan heb ik 't hier nog niet eens over FUT en de Story/Singleplayer mode gehad) en een feestje voor de voetballiefhebber, maar ik had toch net effe iets meer verwacht.


Van Persiflage.


Lookalieke.

ONDERHANDELEN IN STIJL

Tijdens de transfers in de Carrière modus kun je nu daadwerkelijk in gesprek met de andere partij. Zo kun je nu aan je potentiële aankoop zien of hij het aanbod ziet zitten en kun je in dialoog met een andere club tot de beste deal komen. Deze scènes hebben geen ingesproken teksten en de zinnen staan zo lang in beeld dat het al snel begint te irriteren. Jammer, want verder is het kat en muis-spel van de transfers leuk om op deze manier mee te maken.

weetje • weetje

Een nieuwe feature in FIFA 18 zijn de snelle wissels. Tijdens een dood spelmoment kun je met één druk op de knop een wissel doorvoeren. Helaas is het systeem nogal slecht afgewerkt en komt het regelmatig voor dat ie de keeper wil wisselen voor een spits. Tja...

SCORE 83

Aanvallen is leuker en spectaculairder in FIFA 18 en de game biedt daarnaast een enorm uitgebreid pakket waar iedere voetballiefhebber waarschijnlijk van zal watertanden. Daarom is het zo jammer dat verdedigen minder leuk is geworden en een aantal nieuwe features matig zijn afgewerkt.

TJEERD



Hier kun je zoveel tijd insteken dat je niet eens meer weet hoe echt gras ruikt...

1 SEIZOEN

3

BASICS

FOOTY
EA SPORTS / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

KUNSTWERKJE UIT DEVELOPMENT HELL

CUPHEAD



GOLD AWARD

Samuel houdt van uitdagende games, en al helemaal als ze zo goed zijn dat ze hem continu 'okay, nog één keer proberen' laten zeggen. Cuphead is zo'n game.



Die specht ramt z'n snavel in beton! Dat moet Stoney Stonepecker zijn!

Het gebeurt niet vaak dat games die jarenlang in 'development hell' hebben gezeten hun potentie helemaal waarmaken, maar Cuphead is zo'n zeldzaam product.

De ontwikkeling van deze ouderwetse ren-en-schiet indiegame begon namelijk al in 2010, waarna het in 2014 officieel werd aangekondigd en sindsdien meerdere keren werd uitgesteld. Eén van de redenen daarvoor is dat de game in eerste instantie was bedoeld als een pure 'boss rush' game, maar uiteindelijk door de toevoeging van 'normale' levels toch een traditionelere actieplatformer is geworden. Want veel mensen op internet (lees: pussies) vonden de boss rush benadering blijkbaar niet leuk en gingen er massaal over zeiken.

Lang verhaal kort: mijn vertrouwen in de game zakte door dit alles nogal weg, want een game continu uitstellen, betekent in de praktijk vaak dat het eindresultaat tegenvalt, en je hele concept aanpassen naar aanleiding van een groepje jankerds getuigt nou ook niet van veel visie en overtuiging in je eigen product. Oh, en ik ben zelf een groot liefhebber van boss rushes, dus tja, ik was er sowieso aardig chagrijnig van geworden.

Jaren '30

Toch bleef ik desondanks naar Cuphead uitkijken, en wel om drie redenen.

Ten eerste omdat er tegenwoordig te weinig ouderwetse 'run & gun' games worden gemaakt en we dus elke poging daartoe moeten omarmen.

Ten tweede omdat het de enige Xbox One game was waar ik nog interesse in had (vooral nadat Scalebound gecanceld werd, waar ik nog steeds niet overheen ben) en het dus de enige game is die ervoor zorgt dat mijn Xbone géén pure Xbox 360-backwards compatibility-machine wordt.

Maar vooral, ten derde, omdat Cuphead iets doet dat geen enkele andere game ooit gedaan heeft: het perfect simuleren van de oude tekenfilms uit de jaren '30, zoals Betty Boop, Popeye, Felix the Cat, et cetera. Alle animaties zijn op ouderwetse wijze met de hand getekend, het beeld vertoont van die korrelige filmvlekken en -strepen, en de designs en concepten zijn net zo absurd en surrealistisch als toen.

De muziek bestaat uit vrolijke jazz en zelfs het gekraak van oude platenspelers wordt gesimuleerd om de authenticiteit af te maken. Briljant.

No nonsense

De presentatie van Cuphead is zó goed dat velen voorspelden dat de game een typisch gevalletje 'style over sub-stance' ging worden. Prachtig, maar zonder inhoud, dus.

weetje • weetje

Bij elke boss battle kun je kiezen uit twee moeilijkheidsgraden: Regular en Simple, waarbij in 't laatste geval de bazen iets minder health hebben én ze bepaalde aanvallen missen. Je kunt de game echter niet uitspelen zonder de bazen uiteindelijk alsnog op Regular te verslaan.

Dit blijkt bullshit te zijn, gelukkig. Ja, dames en heren, de game is net zo leuk om te spelen als dat ie prachtig en uniek oogt. De gameplay is precies zo strak als een moeilijke run & gunner moet zijn, en dat is voornamelijk te danken aan de precieze besturing.

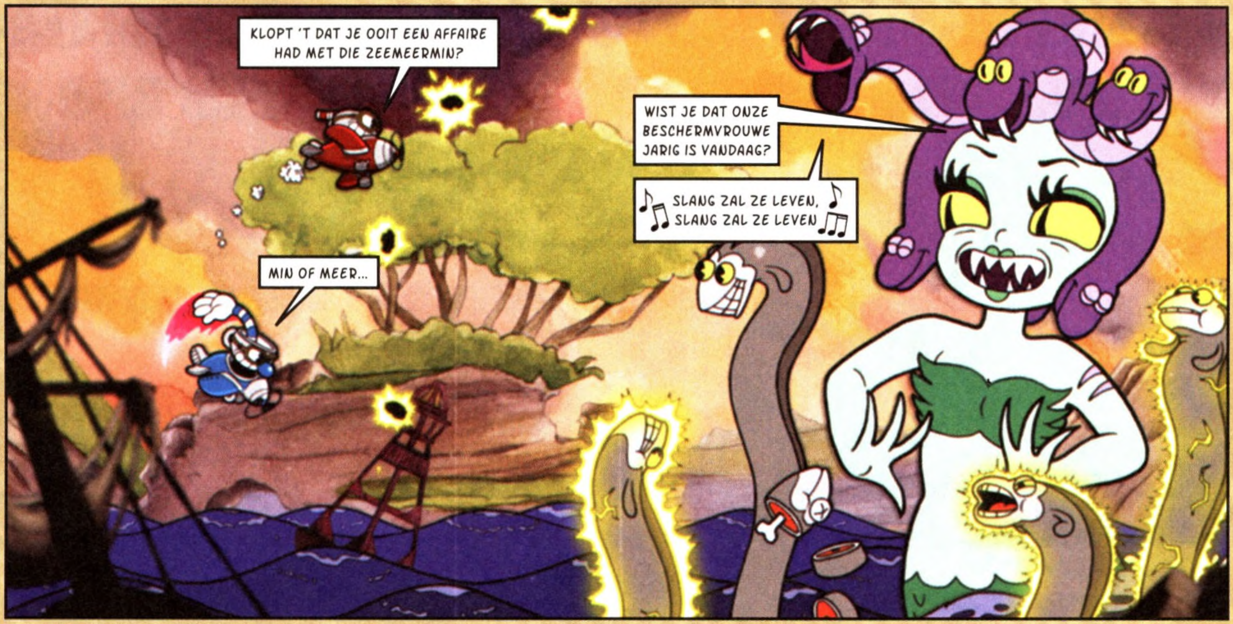
Cuphead staat in het rijtje games Mega Man, Metal Slug en (vooral) Contra, waarbij je net zo druk bezig bent met alles afknallen wat op je pad komt als dat je springend en bukkend de tientallen vijanden

Laatst was er kermis in de stad waar ik woon en ik zag opvallend veel moslims in de botsautootjes. Bleek het rammedan...



aan het ontwijken bent die elk moment in je gezicht geduwd worden. No nonsense gaming, dus. Lekker!

Net zo lekker als de ouderwetse moeilijkheidsgraad, want na drie keer geraakt worden leg je al het loodje. Gecombineerd met het feit dat de levels en bossfights geen checkpoints hebben én er geen health packs of dergelijke te vinden zijn, kun je er op rekenen dat je in Cuphead belachelijk vaak zult sterven. Gelukkig hoef je niet lang op de volgende poging te wachten; je drukt op 'Continue' en je mag meteen nog een keer.



Klassiekers

Geheel tegen mijn verwachtingen in weet Cuphead z'n rechttoe-rechtaan gameplay te complementeren met enkele moderne en kleine doch invloedrijke toevoegingen, zoals de parry. Wanneer er een roze versie van een vijand of projectiel in het scherm verschijnt, kun je die absorberen door te springen en nogmaals op de springknop te drukken vlak voordat je het raakt. Het absorberen van deze roze vijanden geeft elke keer de optie om een superaanval uit te voeren, en is dus erg handig. Maar de actie is tevens risicovol; druk je een milliseconde te laat op de springknop dan word je geraakt.

Dit alleen al geeft extra diepgang aan de game, want het moeten letten op roze vijanden tijdens de al chaotische actie voegt een belangrijke hoeveelheid risico-en-beloning-gameplay aan het geheel toe. Tel daarbij op de mogelijkheid om zowel over de grond als in de lucht te 'dashen' en je hebt een actieplatformer die zichzelf qua pure speelbaarheid absoluut naast klassiekers als Mega Man X mag plaatsen.

Wanneer de besturing na een uurtje spelen geklikt is, ren, spring en vlieg je over het scherm als een schattig getekende ninja met schietende vingers en dat voelt machtig. Daarnaast kun je ook nog nieuwe kogels en krachten kopen in een shop om je speelstijl mee aan te passen, en zijn er enkele Gradius-achtige shmup levels waarbij je in een vliegtuigje rondvliegt. Hemels.

weetje • weetje

Cuphead schaamt zich niet voor z'n inspiratiebronnen; zo is de voluptueuze zeemeermin Cala Maria een overduidelijke herinterpretatie van Betty Boop, en lijkt piraat Captain Brineybeard de tweelingbroer te zijn van Popeye's aartsrivaal Brutus.

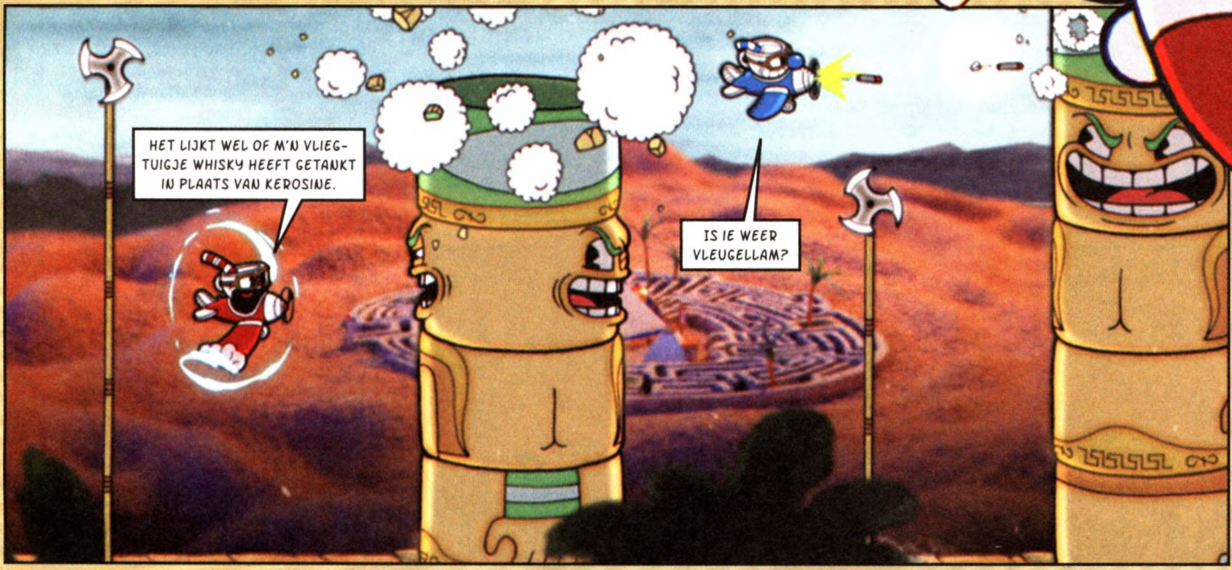
> **"Wanneer was de laatste keer dat jij tegen een gigantische, levende sigaar met een pedosnorretje vocht?"**

Sigaar

Ook niet geheel onbelangrijk: lokale co-op. Laat je maat dus die tweede controller pakken, want zoals een goede Contra kloon betaamt, is dit alles nóg leuker met een tweede speler erbij. De game wordt er echter zeker niet makkelijker door, al is het wel erg tof dat je zo'n twee seconden hebt om je partner weer tot leven te wekken door z'n wegzwevende ziel te pareren.



Het enige waar ik me lichtelijk aan irriteerde is het feit dat je de levensmeters van de beeldschone bazen niet te zien krijgt (tot je ze verslagen hebt en opnieuw uitdaagt) en je dus continu moet raden hoelang de gevechten nog zullen duren.



Maar dat is slechts een minuscuul vlekje op een verder bijna perfecte game; een die zich mag scharen onder de beste actieplatformers ooit, en die ook nog eens de mooiste (of in ieder geval: visueel meest opvallende) game is van 2017. Ik bedoel, wanneer was de laatste keer dat jij tegen een gigantische, levende sigaar met een pedosnorretje vocht?

SCORE 91

De speelbaarheid van Mega Man X, de intensiteit van Contra, de uitdaging van Metal Slug... en de presentatie van een hele generatie iconische animatiefilms. Dit allemaal samengebald in een uniek kunstwerk dat tegelijkertijd een ode is aan een geweldig doch bijna uitgestorven subgenre.

SAMUEL



Afhankelijk van hoe hardcore je bent, kun je zo'n tien uur over de game doen of het dubbele.

15 UREN

3

BASICS

RUN & GUN GAME
STUDIO MDHR ENTERTAINMENT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

AANEENSCHAKELING VAN ENDORFINEMOMENTJES

FORZA MOTORSPORT 7



Werken onder Ed is al niet makkelijk. Maar toen Forza 7 heel laat binnenkwam en onze eindbaas tegen Graddus schreeuwde om 'KEIHARD GAS TE GEVEN!!!' voor zijn review, kon je die arme jongen opvegen... Is het toch nog een beetje een leesbaar verhaal geworden?



Mad Max.

REVIEW | XBOX ONE

Tijdens het installeren van Forza Motorsport 7 zag ik tot m'n schrik hoe dik de stoflaag op mijn Xbox One is. De laatste game die ik erin duwde was denk ik... Forza 6? Het zegt alles over de staat van het apparaat, waarop Halo en Gears niet meer zijn wat ze ooit waren, er überhaupt veel te weinig exclusives verschijnen, maar dat ook qua besturingssysteem, online ervaring en VR inmiddels zwaar is ingehaald door Sony. Sure, de Scorpio staat in de startblokken, maar daarvoor ben ik ongeveer even hyped als voor de komende Tupperware party bij m'n schoonmoeder thuis.

Retesterke troef

Nee, het zijn niet de beste tijden voor Microsoft. Toch hebben de Amerikanen één retesterke troef in handen. Inderdaad, Forza! Men melkt de serie dan ook lekker uit, met elke twee jaar een nieuw deel en daar tussendoor ook nog een succesvolle spin-off: Horizon.
Grote vraag bij Forza 7 is derhalve: heeft Turn 10 Studios er genoeg verse shit in gepropt om die zestig keiharde euro's uit je poeplap te trekken?
Als je het persbericht doorleest, zou je vermoeden van niet. Op papier is er namelijk weinig veranderd: één nieuw circuitje (Dubai), dynamische weersomstandigheden en de mogelijkheid om je avatar aan te kleden. Zelfs FIFA voegt jaarlijks meer toe!
Maar dan begin je te racen en besef je dat dit toch wel weer een heul vet spelletje is geworden. Ik heb onlangs DiRT 4 en F1 2017 gereviewed (beide scoorden 85+) en ben motorisch dus behoorlijk verwend, maar Forza 7 nestelt zich daar moeiteloos tussen.

Toeters en bellen

Het begint al bij de presentatie: gelikte menu's, stijlvolle filmpjes en andere toeters en bellen waardoor je helemaal in de racesfeer komt. Een-

AFTROGGELTRANSACTIES

Ik ben zeer te spreken over Forza Motorsport 7 als totaalpakket. Waar ik echter minder enthousiast over ben, is de cynische wijze waarop Microsoft nog wat extra cash uit de zak van gamers probeert te troggelen middels microtransacties, DLC en Special Editions. Echt, het spel zit er vol mee. Meest in het oog springend zijn de zogenaamde 'Prize Crates', met daarin een mix aan random gear en wagens. Geen goede ontwikkeling...

weetje • weetje

Het nieuwe weersysteem kent bizar veel variabelen. Zo kun je starten in dikke mist, vervolgens instellen dat het naar onweer gaat, waarna het allemaal eindigt met een zwoel zomerzonnetje. En dat in een race van drie rondjes!



Gemiddelde avondspits in Dubai.

PORT 7


Vettel zou besluiten dat ie hier nog tussendoor kon....

maal on-track blijkt dat Turn 10 op visueel gebied echt bij de grote jongens hoort. Man, wat zijn de graphics bizar fraai. Alles draait op 4K en een rotsvaste 60 frames per seconde. Mijn vriendin komt zelfs af en toe naast me zitten kijken, terwijl ze helemaal niks met games en nog minder met racen heeft.
Mijn favoriete circuit is Rio de Janeiro, waar je bij zonsondergang langs het vuurwerk op de Copacabana scheurt terwijl er kilometers verderop een werkend kabelbaantje naar het Christusbeeld glijdt. Echt. Prachtig. Mooi.

"Mijn vriendin komt zelfs naast me zitten kijken, terwijl ze helemaal niks met games en nog minder met racen heeft."


Elke coureur moet tegenwoordig tevens een typediploma hebben.

Minder interessant

In Career mode is het spektakel buiten de baan helaas minder interessant. Okay, je kan je avatar nu race-overalls aantrekken in alle kleuren van de regenboog, maar aan het eind van de dag is het nog steeds een anonieme, gezichtsloze coureur. Enige vorm van context voor de eindeloze rij races die je afwerkt ontbreekt ook, behalve dat je strijdt om de cup der cups ofzo. De gigantische hoeveelheid disciplines (het ene moment rij je in een vrachtwagen, het andere moment in een soort golfkarretje) werkt hier ook niet aan mee.
Al met al is het gewoon een onsamenhangend zooitje. Dat doen broertje Horizon met z'n festivalsfeertje en DiRT en F1 met hun raceteam-achtige approach toch beter.
Ook bevat de game, hoe gek het ook klinkt, misschien té veel auto's. Ik doe nu een beetje 'opa vertelt', maar vroeger werkte je ergens naartoe in racegames. De Suzuki Escudo in Gran Turismo 2 bijvoorbeeld, of de Lotus E21 in Forza 5. Maar met de dik zevenhonderd wagens in Forza 7, die ook nog eens worden uitgedeeld alsof het snoepjes zijn, verlies je het overzicht en uiteindelijk je interesse. Bij m'n 458e wagen dacht ik echt 'het zal wel...'.

Endorfine-momentjes

Het rijden zelf is echter een geweldige ervaring. Neem de wegligging van je auto: überrealistisch. Je moet echt aanvoelen wat je wagen wil, naar de toeren luisteren en snappen waar het gewicht heenleunt, terwijl je het analoge pookje bijna tot het breekpunt instuurt. Zo blijft het aansnijden van elke apex uitdagend.
Tuurlijk, je kunt assists aanzetten tot je bij wijze van spreken de controller naast je neer kan leggen, maar de klasse van Forza is juist dat er zóveel instellingen zijn dat de ervaring precies op jouw niveau kan worden afgesteld. Voor mij betekent dat geen ABS en tractiecontrole, waardoor een overwinning of zelfs een podiumplek extra bevredigend is. Sowieso is racen in Forza 7 een aaneenschakeling van kleine endorfinemomentjes, waardoor je telkens terug blijft komen voor meer. Heerlijk.

Beuk- en smijtwerk

Wat ik ook altijd lekker vind, is het betere beuk- en smijtwerk met tegenstanders. Gewoon à la Max Verstappen de zijkant van je wagen pal naast die van je voorganger zetten en kijken wie er als eerste afhaakt.
De computergestuurde wagens rijden lekker agressief, omdat ook Forza 7 weer werkt met de bekende drivatars (AI gebaseerd op gamers uit je friendlist) die dus echt menselijk reageren.
En zo kan ik nog uren doorlullen over wat Forza Motorsport 7 zo'n heerlijke racegame maakt. Ik raad je echter aan om de PU nu dicht te klappen, op je fiets of in je Fiat Pandaatje te stappen en naar de winkel te racen om die game in huis te halen. Daar bewijs je niet alleen jezelf een dienst mee, maar ook Microsoft. Die boys kunnen momenteel wel een opstekertje gebruiken... ✪



SCORE 87

Misschien moet Microsoft maar verder als dedicated racegame uitgever. Want waar het merk Xbox in de put zit, is Forza Motorsport 7 het beste deel in de serie. Benieuwd of Gran Turismo Sport hier straks nog voorbij komt...

GRADDUS



Meer rondjes dan in je stamkroeg.

50+ UREN

3

BASICS
RACEGAME
TURN 10 STUDIOS / MICROSOFT STUDIOS
16 SPELERS
OUT NOW



WOLLT IHR DEN TOTALEN KRIEG?

TOTAL WAR WARHAMMER 2

GOLD AWARD

Vier nieuwe rassen, de Dark en High Elves, Skaven en Lizardmen, maken hun opwachting in Total War: Warhammer 2. Wouter ging een weekendje met deze beesten spelen in plaats van met z'n pie… eh, LEGO.

Als je dacht dat de slagvelden van Total War: Warhammer al helemaal losgingen, dan staat je wat te wachten in deel 2. Sure, die Greenskins gezeten op draken die in rijen gepantserde dwergjes afknalden, dat is best schattig, maar wat ik nu heb aanschouwd… Ik zat gewoon te wachten tot m'n framerate zou inkakken en m'n PC uit pure wanhoop z'n handen in de lucht zou gooien: 'Gast, seriously?!', maar nee, al deze troepen tegelijk, al deze actie; het blijft gewoon prachtig indrukwekkend in beeld komen. Het begon allemaal nog redelijk tam met m'n Skaven Campaign, een ras van ratten en ander ongedierte waar ik eigenlijk pas van onder de indruk raakte toen ik de abominations unlockte. Deze fucked up ratten-Frankensteins zijn heerlijke body horror freaks en compenseren het feit dat Skaven niet gebruik maken van cavalerie bijna helemaal.

Alle remmen los

Pas later werd ik echt weggeblazen door de full force van Totale Oorlog in Total War: Warhammer 2. In de laatste momenten van een Campaign, als alle facties hun meest awesome units hebben, dan gaan alle remmen los. Bijvoorbeeld toen ik de Dark Elves eerst een drietal vliegende draken en vervolgens een groep zeskoppige Hydra's liet loslaten op een bende ratten. Of toen ik met een leger van twintig Cards plus versterkingen aan Lizardmen een enorme stad van de High Elves binnendrong en daar aanschouwde hoe een fucking gouden draak een gepantserde, triceratops-achtige dino bij z'n staart omhoog tilde. Ondertussen hoor je oorlogskreten, het kletteren van duizenden wapens, zie je spells explo-





> **"Een gruwelijke, verbluffende game die onvergelijkbaar is met wat voor andere Triple-A titel dan ook."**

deren en honderden pijlen door de lucht suizen in een uniek schouwspel dat je nergens, nérgens anders zult vinden.

Het mooie is dat je volledige controle hebt over deze enorme battles, iets dat honderden tactieken en duizenden opties omvat, al dan niet in combinatie met hetgeen je op de campaign map hebt gedaan. Dit is een stuk videogame-vakmanschap dat je alleen kan maken als je Creative Assembly heet.

MEGA Campaign

Total War: Warhammer 2 is een enorm DLC-pakket en niet zozeer een full-on vervolg, daar moet ik eerlijk over zijn. De basics zijn dan ook niet veranderd; de graphics en de User Interface zijn zo goed als hetzelfde en de meeste aanpassingen hadden ook met een (big ass) update toegevoegd kunnen worden. Maar dat betekent niet dat Total War: Warhammer 2 z'n tijd en geld niet waard is, al is het alleen al vanwege de MEGA Campaign waarin beide maps, van deel 1 en 2, plus diens facties in elkaar verenigd worden. Een concept waar je brein het bijna van begeeft, zo epic.

Dit, samen met alle tweaks, de fantastische nieuwe rassen die allemaal op vele fronten uniek zijn, tal van kleine toevoegingen, plus de interessanter gemaakte Campaign(doelen), en je mag 't wel een gruwelijke, verbluffende game noemen die wederom onvergelijkbaar is met wat voor andere Triple-A titel dan ook.

weetje • weetje

Dit is nogal in een notendop waarom Warhammer 2 zo fantastisch is, de rest kan je lezen op PU.nl: pu.nl/Warhammer2Review

CA IS DE BOMB

Effe een SO naar Creative Assembly, want in een wereld waarin uitgevers ons gamejourno's niet eens meer reviewcodes willen geven, doet deze ontwikkelaar er alles aan om ons van dienst te zijn. De vorige Warhammer hebben ze zelfs uitgesteld om reviewers de kans te geven een goed oordeel te vormen (dat heeft ze, terecht, geen windeieren gelegd want de game werd overladen met goede cijfers), wat een ultieme toppers! Dit keer waren ze wederom lekker vroeg met de codes, maar ze stuurden ook nog een aantal savegames na van laat in de endgame van alle acht Campaigns (vier rassen en twee facties per ras). Creative Assembly: you guys rock!

SCORE 92

Total War: Warhammer 2 is een paar hele grote updates in een nieuw doosje, maar de liefhebber van deel 1 zal geen spijt krijgen. De nieuwe facties zijn fantastisch, de Campaign is boeiender, alle aanpassingen verhogen de drang naar nog een beurtje en de gevechten zijn spectaculairder dan ooit.

WOUTER



Deze game kan je het hele najaar spelen zonder andere games aan te raken.

100+ UREN

16

BASICS
STRATEGY GAME
CREATIVE ASSEMBLY / KOCH MEDIA
1 SPELER - 2 ONLINE
OUT NOW



ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
Nr.1 Gaming Grafische Kaarten Merk
ASUS GeForce® GTX 1080 Ti
ULTRA HD
4K GAMING
NVIDIA GEFORCE GTX
VR READY
CALLING ALL CHAMPIONS
AURA SYNC
ROG STRIX
MaxContact Technologie met een 40% groter koeloppervlak
30% koelere en 3X stillere prestaties
Gepatenteerde Wing-Blade IP5X-Gecertificeerde Fans
Maximale air flow en langere levensduur
ASUS FanConnect II
Aanstuurbare 4-pin casefan headers voor optimale koeling van je PC
AURA SYNC
ROG POSEIDON
Next-Gen DirectCU H2O Hybride Koeler
Lucht of water - de keuze is aan jou
Standaard G1/4-Inch Waterblok
Geeft je alle vrijheid in een breed aanbod aan fittingen en accessoires
Aura RGB Verlichting
Reflecterende verlichting die oneindig lijkt door te lopen
TURBO
Dual-Ball Bearing Fan
2X langere levensduur
Auto-Extreme Technologie
100% geautomatiseerde productie voor de hoogste betrouwbaarheid
Aanpasbaar Verlicht Logo
Een unieke uitstraling voor jouw systeem
Onder andere verkrijgbaar bij:
4LAUNCH YOUR TECH, OUR PASSION
ALTERNATE
Azerty Computers & Elektronica
CD-ROM-LAND
cool blue
INFORMATIQUE meer verstand van computers
MyCom
TONES.BE

OOK GESPEELD

OMDAT DE AVONDEN WEER LANGER WORDEN

JURASSIC ARK



Titel: ARK: Survival Evolved
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 59,99

ARK: Survival Evolved was al een tijdje speelbaar in Early Access op Steam (PC) en is nu officieel uit voor PC, Xbox One en PlayStation 4, maar **wil je deze game gaan spelen, doe jezelf dan een plezier en doe dat op PC**. Eigenlijk is er maar één doel in deze game en dat is overleven. Okay, dat is misschien wat te kort door de bocht, maar daar komt het wel op neer.

Je wordt gedropt in een wereld vol dino's en het is de bedoeling dat je snel een basis bouwt en eten verzamelt. Snel, want dino's (en mensen, als je op een PvP server speelt) proberen je te killen. En dat gekilled worden, zal zeker in het begin vaak gebeuren. De game legt namelijk niet alles goed uit, waardoor je een beetje **doelloos ronddwaalt over het eiland** en steeds doodgaat. Best wel frustrerend, net zoals de menu's gebruiken met een controller, da's bijna niet te doen. En daarom...WIL je deze game spelen? Doe het op PC! MOET je deze game spelen? Nee, zeker niet.

OORDEEL:





NÓG DIEPGRAVENDER

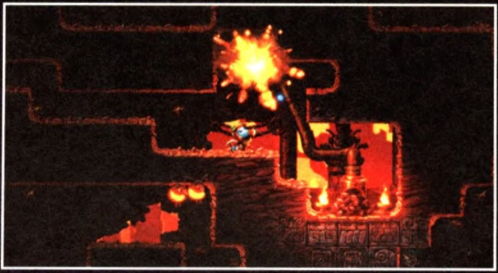


Titel: SteamWorld Dig 2
Platform: Switch / PC
Prijs: € 19,99

GOLD AWARD

De eerste SteamWorld Dig verscheen in 2013 voor de 3DS. Dat was een aangename verrassing, die toen zelfs mijn 'games van het jaar'-lijstje haalde. Dat zou ook best eens kunnen gebeuren met het vervolg, dat onlangs voor de Switch en PC verscheen.
Iedereen die net als ik fan is van het origineel, zal blij zijn met dit vervolg. Want natuurlijk is die letterlijk diepgravende gameplay weer terug, waarbij je je met houweel een pad omlaag door blokken met verschillende hardheid moet hakken. **Maar er is ook veel veranderd.**

Ten eerste speel je dit keer niet met Rusty, maar met voormalig bijfiguurtje Dorothy, dat naar de vermiste Rusty op zoek gaat. Het belangrijkste verschil met de voorganger is echter dat **de levels dit keer niet willekeurig worden gegenereerd**.
Dat de levels dit keer zijn ontworpen merk je niet overal (sommige gebieden voelen nog steeds lekker random en dus onvoorspelbaar), maar is op andere plaatsen juist overduidelijk. Bijvoorbeeld in de gebieden waar je je platformskills moet gebruiken om tussen lavadruppels door te springen, of waar je mijnwagentjes op schakelaars moet duwen om een poort te openen. Zowel de 'gewone' mijngebieden als kleinere puzzelkamers zijn briljant ontworpen, en geven vaak zo'n heerlijk aha-stroompje in je hersenen als je een puzzel weet te kraken, of door goed op te letten een geheime ruimte ontdekt.





In die puzzelkamer en geheime ruimten vind je tandwielen en/of juwelen die je kunt gebruiken om de vermogens van Dorothy op te waarderen. Zo kun je je klevende bommen bijvoorbeeld verder gooien, meer juwelen bij je dragen, verder zweven met je raketlaar-



SPREKEN IS ZILVER, POKÉMON SPELEN IS GOUD



Titel: Pokémon Gold & Silver
Platform: 3DS
Prijs: € 9,99

Er is niets bijzonders aan oude games die op digitale wijze opnieuw worden uitgegeven, maar wel in 't geval van de games Pokémon Gold en Pokémon Silver. En niet alleen omdat ze compatibel gemaakt zijn met de nieuwste generatie Pokémon games en je alle beesten die je hierin vangt dus kunt overzetten naar (Ultra) Sun en (Ultra)Moon. Gold & Silver, de tweede generatie Pokémon-games, zijn namelijk **nog altijd de beste. Met afstand.** Ze nemen de ijzersterke formule van Red & Blue, en overtreffen het in elk kwalitatief én kwantitatief opzicht. Het balanceert de combat dankzij de nieuwe types Dark en Steel. Het voegt honderd nieuwe Pokémon toe, inclusief een paar van de stoerste ooit gemaakt, zoals Scizor, Umbreon, Heracross en Tyranitar. En het schotelt je een nieuwe speelwereld voor: het prachtige Johto, dat dankzij de dag- en nachtcyclus ook nog eens levendig aanvoelt.





Het Johto-avontuur is in alle generaties Pokémon nog nooit overtroffen. De queeste die je doorloopt is mysterieus en creepy (onder andere dankzij de geheimzinnige Unown) en **op een gegeven moment zelfs behoorlijk duister!** De terugkeer van criminele organisatie Team Rocket gaat behoorlijk ver - ze verminken Pokémon voor winst - en het verhaal van de drie mythologische Pokémon-honden voegt een episch tintje toe dat doorspekt is van Japanse cultuur.

Al deze elementen zijn al genoeg om de titel 'beste Pokémon generatie' te bemachtigen, maar wanneer je aan het eind van de game ook nog eens mag afreizen naar Kanto (het land van de Red & Blue games) om ook daar alle acht Pokémon-meesters te verslaan, dan snap je waarom de daaropvolgende vijf generaties de perfectie van Gold & Silver niet eens benaderd hebben.

Deze heruitgave bewijst hoe tijdloos en perfect deze simpele Game Boy JRPG'tjes zijn, en het is **met gemak 't beste tientje dat je op dit moment voor je 3DS kunt uitgeven.** Totdat ongetwijfeld later dit jaar de overtreffende derde versie (Crystal) ook een heruitgave krijgt.

OORDEEL: GOLD AWARD GOLD AWARD

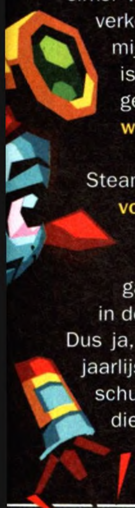


zen, sneller graven, je levensmeter verlengen, en veel meer van dat.

Net als bij de voorganger ontstaat zo een heerlijke cirkel van graven, schatten verzamelen, schatten verkopen, abilities upgraden, en hup, weer de mijn in om te graven, steeds maar dieper. Het is een verslavende cirkel die je een constant gevoel van vooruitgang geeft en **waaruit ik - wederom - maar moeilijk kon ontsnappen.**

Steamworld Dig 2 biedt **alle geneugten van de voorganger maar verrijkt die** met grotere omgevingen, beter beeld en geluid, knappe levelontwerpen, lekkere puzzels, nóg vlottere gameplay, iets mildere straffen, meer variatie in de omgeving en nieuwe vermogens.

Dus ja, áls deze game niet op mijn jaarlijstje staat, dan is dat de schuld van de andere games die in 2017 verschijnen, zoals die van Zelda, Metroid en Mario.



SCORE 94

AANZETTEN EN GAAN



Titel: Atomega
Platform: PC
Prijs: € 9,99

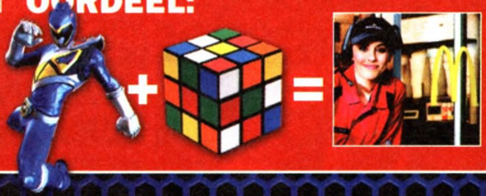


Al een week na de aankondiging van Atomega konden we 'm spelen met z'n allen. En zo snel als deze multiplayer arena shooter werd aangekondigd en uitgebracht, zo snel heb je de game onder de knie. **Geen tutorial en learning curve, gewoon gaan en knallen.**

In Atomega begin je als een Atom (een klein balletje) en als je in de arena kubussen oppakt, evolueer je naar een steeds groter wordend stampbeest. Als klein stampbeestje ben je lekker snel, alleen heeft je lasergeweer dan minder kracht. Als Godzilla groot-stampbeest is je laserschietgeweer juist heel sterk, maar ben je weer super traag en een makkelijk doelwit voor je zeven tegenstanders. Het is dus aan jou om te kijken in welke vorm je de meeste punten kan binnenhengelen.

Is het leuk? Mweh. **Het is een prima snack**, laten we het daar op houden. De game speelt als een trein, ziet er funky uit en voordat je het weet, ben je een paar uur verder. Word je 's nachts badend in het zweet met trillende handjes wakker met de behoefte om Atomega te gaan 'bingen'? Nope.

OORDEEL:



NET ZO MOOI ALS Z'N VOORGANGER... EN NET ZO SAAI



Titel: Yo-Kai Watch 2: Psychic Specters (Droomfantomen)
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Het was begin 2015 dat ik voor de tweede keer terugkwam uit Japan en vol enthousiasme vertelde over het fenomeen Yo-Kai Watch. Deze Pokémon-achtige franchise, waarin schattige versies van eeuwenoude Japanse geesten en andere mythologische wezens centraal staan, hield het land van de rijzende zon overduidelijk in z'n ban. En ik voelde het wel.
Ik schreef dus meteen een First Look over de anime en de bijbehorende games, en voorspelde dat het ook hier 'the next big thing' zou worden.



En toen ik in mei 2016 de eerste game reviewde, was ik er nog steeds vrij enthousiast over, al vond ik 't wel jammer dat het vechtsysteem van de game zo ontzettend passief was. Maar ik was er alsnog zeker van dat de franchise hier een megahit zou worden. Nou, **je zult met dit niet vaak horen zeggen, maar... ik zat er helemaal naast**.

De anime wordt blijkbaar best okay bekeken door kinderen en het is niet alsof de franchise hier compleet gefaald is, maar ik heb er verder niemand over gehoord. Ik heb geen kinderen gezien met een Jibanyan broodtrommel of T-shirt. Dus, 'de nieuwe Pokémon'? Pffffft, welnee, man. Ik zie nog steeds geregeld mensen Pokémon GO spelen, maar krijg alleen maar vragende gezichten als ik Yo-Kai Watch noem. Ik wil niet zeggen dat de franchise hier de impact heeft gehad van een natte scheet, maar: ik zat er dus wel gewoon naast.
Wat dit met de tweede serie Yo-Kai Watch-games te maken heeft? Nou, dankzij Psychic Specters ben ik nu dus eindelijk gaan begrijpen waar dit gebrek aan culturele impact vandaan komt: dit 3DS-bronmateriaal is **mooi, aantrekkelijk en vermakelijk, maar verder gewoon niet zo heel erg boeiend**.



Yo-Kai Watch 2 is in veel opzichten dezelfde game als de eerste, en dat geldt dus ook voor z'n voor- en nadelen. Psychic Specters is een werkelijk prachtig vormgegeven game, met personages die van het scherm afspatten. Het fraaie dorpje Springdale verkennen terwijl je Yo-Kai zoekt blijft een serene, plezierige ervaring, en zelfs na de release van Pokémon Sun & Moon blijf ik volhouden dat de Yo-Kai Watch games veel mooier zijn dan die van Pikachu en de



RAYMAN, MAN, MAN, WAT LEKKER







Titel: Rayman Legends: Definitive Edition
Platform: Switch
Prijs: € 39,99

De kans is aanwezig dat je deze game al een keer hebt gespeeld. Zou niet zo gek zijn, want hij is sinds 2013 op bijna elk platform uitgekomen. Nu, in 2017 komt de game ook nog eens een keer naar de Nintendo Switch en heeft ie de subtitel 'Definitive Edition' meegekregen.
Deze razendsnelle en prachtige platformgame is **helemaal op z'n plek op de Switch** (dat lijkt overigens het geval met elke port naar dit platform) en speelt fantastisch.
De levels blijven verrassen, zijn dynamisch en de game wordt ook lekker pittig... maar nooit te frustrerend, want je weet dat je na al je gescheld en getier wordt beloond met een fenomenaal goed muzikaal level.
Ik ga niet zeggen dat je Rayman Legends: Definitive Edition wéér moet spelen op de Switch, maar man, man, man, wat is de game lekker op deze Nintendo console.

SCORE:



BOMBASTISCH EN BLOEDERIG AFSCHEID



Titel: Nioh: Bloodshed's End (DLC)
Platform: PS4
Prijs: € 9,99



Nioh is een van de beste games van 't jaar, dus meer van hetzelfde is in dit geval allesbehalve een straf. Maar misschien dat het aan een lichte Nioh-moeheid ligt; deze derde en laatste DLC-uitbreiding is wel de minste qua verhaal.
Je speelt hier de historische belegering van Osaka na, wat groots qua schaal blijkt te zijn, maar toch **net iets minder imposant voelt dan wat er in de vorige twee DLC's gebeurde** (het bestormen van Osaka Castle en het opnemen tegen de legendarische Masamune Date).

Toch is dit een meer dan waardig afscheid van deze potentiële GOTY, en dat is te danken aan **de geweldige bossfights**, waaronder die tegen een gigantische, schermvullende yokai. Het is echter de geheime bossfight - tegen de voorouder van Team Ninja's mascotte - die Bloodshed's End van prachtige fanservice voorziet en Nioh op bombastische wijze afsluit. Deze DLC doet weinig nieuws, maar dat maakt ook eigenlijk helemaal niets uit.

OORDEEL





zijnen. Vooral nu in dit tweede deel ook wat atmosferischere locaties zijn toegevoegd, zoals een lekker creepy spookbos.
Maar, man, de gevechten vervelen zó ontzettend snel. De Yo-Kai vechten immers automatisch; **het enige wat jij als speler doet, is bepalen wélke drie aan 't vechten zijn**. En af en toe moet je een minigame spelen om een speciale aanval te doen. Het is te passief; te kinderlijk.
Dat er in deze game nu ook op zwakke plekken gefocust kan worden om meer schade te doen of Yo-Kai sneller te 'vangen', is een welkome toevoeging, maar niet een die de game veel leuker weet te maken. Yo-Kai Watch 2: Psychic Specters is een prachtige game, maar helaas ook een erg saaie. En daar ben ik wél behoorlijk zeker over.

SCORE 61

VEILIG MAAR NIET VERKEERD



Titel: Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

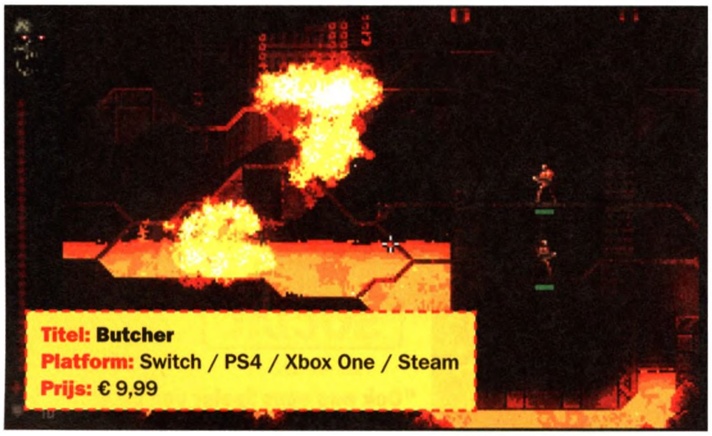


Mario & Luigi: Bowser's Inside Story blijft mijn favoriete RPG van de twee broers, maar Superstar Saga staat stevig op de tweede plaats. Best leuk dus, dat deze inmiddels veertien jaar oude GBA-game nu opnieuw is gemaakt voor de 3DS. **Best leuk, maar ook... een beetje raar.** Want er mankeerde niks aan die GBA-game wat 'gehermaakt' moest worden. Het lijkt bijna alsof Alphadream na de wat tegenvallende M&L: Dream Team en M&L: Paper Jam het niet aandurfde weer een nieuwe M&L voor de 3DS te maken, en dus daarom maar terug heeft gegrepen op een M&L die wél iedereen leuk vond. Maar goed, laten we eens kijken wat er nieuw is.

Ten eerste zijn Mario & Luigi in deze remake geen platte sprites maar wat rondere, wollige poppetjes. Ik denk dat ik die platte sprites mooier vond, maar dat is een kwestie van smaak. Verder verloopt het avontuur exact gelijk, zij het met een wat handiger kaartsysteem en... een compleet nieuwe extra game genaamd Bowser's Minions! Daarin beleef je met een horde goomba's, koopa's, bob-ombs en andere onderdanen van Bowser een verhaal dat parallel loopt aan dat van Mario & Luigi, en dat eigenlijk draait om een heel nieuw vechtsysteem. Een verdomd leuk vechtsysteem, waarin je een groeiend leger onderdanen strategisch moet selecteren en positioneren om lekker chaotische veldslagen te winnen.
Ze hadden dat vechtsysteem beter als uitgangspunt voor een heel nieuwe game kunnen gebruiken, maar **al met al is dit toch geen verkeerd pakketje geworden**. Mocht je M&L: Superstar Saga veertien jaar geleden gemist hebben, dan mag dit zelfs een aanrader heten.

OORDEEL
Een nogal overbodige remake, maar die extra game is top.

BETER GOED GEJAT, DAN DOOR DE GEHAKTMOLEN GEHAALD



Titel: Butcher
Platform: Switch / PS4 / Xbox One / Steam
Prijs: € 9,99



Er zit vast een verhaal in Butcher, maar dat heb ik dan effe gemist, want ik was eigenlijk alleen maar bezig met het creëren van pure, onvervalste bloedbaden. Je rent en springt door de donkere, industriële levels heen terwijl je werkelijk alles wat leeft in pixelige rode smurrie probeert te veranderen met je shotgun.
Als dat klinkt als DOOM dan kan dat wel kloppen, want Butcher is inderdaad **een soort DOOM, maar dan van de zijkant gezien** en met een grotere nadruk op platformen.

Vergelijkingen met DOOM zijn wat mij betreft een goed ding, maar dit soort moderne run & gun indiegames moeten wel echt een keertje kappen met die onverklaarbare fetisj voor de schouderknoppen en triggers. Net als bij bijvoorbeeld GoNNER zijn ook hier springen en schieten aan de triggers gekoppeld, en dat terwijl men ook gewoon de veel prettigere A-, B-, X- en Y-knoppen had kunnen gebruiken (en nee, dat is niet in een menu te veranderen).
Gelukkig is Butcher dusdanig **grof, uitdagend, snel en bevredigend** dat je met liefde de tijd zult nemen om te wennen aan z'n excentrieke besturing. Het is een obscene tyfuszooi, en dat had ik echt effe nodig.

SCORE:



SLAPPE REMAKE VAN EEN KLASSIEKER





Titel: Final Fantasy IX
Platform: PS4
Prijs: € 20,99



FFVII is al speelbaar op de PS4 en daar komt FFIX nu bij. Geen idee waarom niet eerst FFVIII wordt gepoort, maar daar gaat het nu effe niet om. Waar het wel om gaat, is dat dit een slappe HD remake is.
Dit is namelijk gewoon de PC-versie van FFIX, die nu op de PS4 speelbaar is. Deze versie heeft meer polygonen per character, maar daar blijft het wel bij. De rest heeft nog dezelfde old skool textures, maar nu flink 'opgeblazen' waardoor het er nog waziger uit komt te zien. De game is niet eens geschikt voor 16:9 en dus heb je **constant grijze balken naast het beeld!** FFIX is een meesterlijke game en verdient een betere upgrade dan dit.

OORDEEL:
Alleen als je nog nooit FFIX hebt gespeeld.



ESPORTS UPDATE

Deze maand worden alle kampioenschappen weer opgestart en binnenkort kunnen we heel wat nieuwe wereldkampioenen verwelkomen. Dat professioneel gamen steeds serieuzer wordt genomen, bewijzen de Overwatch League en League of Legends in Amerika, waarin teams plaatsen kopen voor miljoenen dollars.

• Dat Blizzard geen half werk levert, zien we aan de **Overwatch League** dat een gigantische stap zet op het gebied van professionalisering in de eSports. **Blizzard** heeft namelijk een **stevig eisenpakket** op tafel gelegd voor deelnemende organisaties, waaronder verplichte **contracten** van sowieso een jaar, inclusief een pensioenplan, ziektekosten, een onderkomen en een **minimaal salaris van $ 50.000 per speler**. Opvallend is dat **negen van de twaalf teams** gevestigd zijn in **Amerikaanse steden** (daarnaast Seoul, Londen en Shanghai) en dat er niet alleen eSports-organisaties meedoen, maar **ook sportteams en investeerders** uit de zakenwereld. Een beetje geld meebrengen is wel noodzakelijk, aangezien er naar verluid **20 miljoen** moet worden betaald **voor een plekje in de Overwatch League**.



• Sowieso is eSports big business geworden. Ontwikkelaar Riot Games van **League of Legends** gaat ook tien plekken verkopen voor de **Noord-Amerikaanse league die tien tot dertien miljoen dollar** moeten kosten en er zouden **meer dan honderd geïnteresseerde partijen** zijn. Momenteel wordt het **wereldkampioenschap League of Legends** gespeeld, waarvan de finale zal plaatsvinden op **4 november** in het **Olympisch Stadion van Peking**. Daar is plek voor bijna **100.000 mensen**.



• De **E-Divisie** is weer van start gegaan! We moesten er effe op wachten door de release van FIFA 18, maar de Eredivisieclubs gaan weer los. **Elk team** heeft één **FIFA-speler** die het team vertegenwoordigt. Vorig seizoen werd **Dani Hagebeuk** van **Ajax kampioen** zonder ook maar één punt te verspelen, op het **wereldkampioenschap** behaalde hij later de **kwartfinale**.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

23 - 29 oktober - Epicenter $ 500.000
16 - 19 november - Intel Extreme Masters XII $ 300.000

DOTA 2

19 - 22 oktober - PGL Open Boekarest $ 300.000
26 - 29 oktober - ESL One Hamburg $ 1.000.000
2 - 5 november - Dota PITT $ 300.000

OVERWATCH

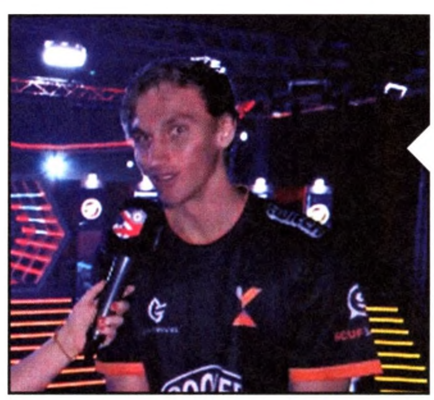
3 - 4 november - Wereldkampioenschappen $ 360.000
Nederland is helaas niet van de partij bij de wereldkampioenschappen Overwatch. Of ons landje überhaupt bij de top gaat horen in Overwatch is de vraag, aangezien de Overwatch League overwegend Amerikaans gaat zijn.

LEAGUE OF LEGENDS

19 oktober - 4 november - Finales Wereldkampioenschap $ 2.250.000+
De knockout fase van de World Championships League of Legends is aan, maar we weten nog niet of er ook landgenoten meedoen. De Nederlandse coach van G2 Esports Youngbuck is op moment van schrijven in ieder geval nog wel in de race.

HEROES OF THE STORM

25 oktober - 4 november - Global Championship Grand Championship $ 1.000.000

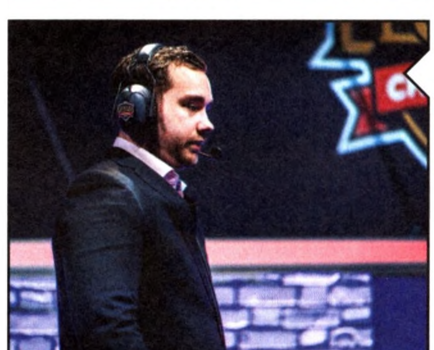


SOCIAL

"Ook nog eens Speler van de Week, holy shit, alsof deze dag nog beter kon. Iedereen bedankt voor de support! <3"

twitter **@xL_Nielskoek**

We hebben inmiddels alweer drie Nederlandse topspelers in de Rocket League kampioenschappen. Niels Kok, oftewel Nielskoek, speelt voor eXceL Gaming en doet dat zo goed dat ie werd uitgekozen als MVP.



"Vandaag hebben we LCS geschiedenis geschreven! Zo trots om omringd te zijn met kampioenen op en naast het podium! Nu naar China om de cirkel rond te maken."

twitter **@JoeyYoungbuck**

Joey 'Youngbuck' Steltenpool, coach van League of Legends team G2Esports, is trots op z'n team nadat ze voor de vierde keer op rij Europees kampioen werden. Nu nog goede resultaten op de wereldkampioenschappen.

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1
Ed wilde zijn visser customizen als...?
A) Een kale, gespierde, levenswijze man met humor
B) Een hoogblonde snol met kaplaarzen en dikke tieten
C) De grijze, bejaarde, chagrijnige bitch waar ie mee getrouwd is

2
Wie of wat kon je volgens Graddus in PES 2015 net zo goed op doel zetten?
A) Stevie Wonder geblinddoekt
B) Een zak aardappelen
C) Een kaboutervrouwtje

3
Waar was Jurjen als jochie bang voor?
A) Z'n buurmeisje
B) Sandeman
C) Bromsnor

4
Wie won afgelopen maand $ 50.000 met Quake Champions?
A) Sander Kaasjager
B) Sander Haasjager
C) Sander Aarsjager

5
Dennis en Martin schrokken zich te pletter, want...?
A) Wouter kwam voor 10.00 uur de redactie op lopen
B) Ze kregen een compliment van Ed
C) Ze werden geconfronteerd met de werkzaamheden van een uitwerpselpsychopaat

6
Vanwege zijn bloeddorstige verleden staat Elric ook wel bekend als?
A) De Grijze Grizzly
B) De Witte Wolf
C) Het Roze Reetkevertje

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAKEN TWEE INZENDERS KANS OP EEN FORTUS DRAADLOZE GAMING MOUSE VAN SPEEDLINK

PU 288 LIGT 21 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- LAAT WOUTER WETEN OF IE TERECHT ZIN HAD IN ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
- TRAPT FLORIAN OPNIEUW HET GASPEDAAL IN VAN GRAN TURISMO SPORT
- GAAT DE MAN MET DE MEEST LAME HUMOR VAN DE REDACTIE CHECKEN OF SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE LEUK GENOEG IS
- GAAT DE OP EEN NA SCHIJTERIGSTE MAN VAN DE REDACTIE CHECKEN OF THE EVIL WITHIN 2 ENG GENOEG IS
- KUN JE LEZEN OF CALL OF DUTY: WWII DE FRANCHISE WEER EEN BOOST GAAT GEVEN
- DUIKT SAMUEL IN DE SCHOKKENDE GESCHIEDENIS VAN EEN DOOR DE MAFFIA GEFINANCIERDE HANDHELD

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

TIKKIE BREED!



WOUTER WORDT GEDIST

Iedereen weet: wat je ook op internet doet, gezeken wordt er altijd. Zo ook op Wouter die in een video op PU.nl alle 21 SNES Mini games speelde in tien minuten (check die shit alsnog op PU-TV).
Wat wij dan wel weer stoer vonden, is dat Wouter zelf onderstaande reactie naar Ed stuurde om te plaatsen in Smorgasbord.
"Ach", sprak Wouter, "sinds ik weer regelmatig de boksschool bezoek, kan ik wel tegen een stootje, en gelukkig vonden sommige reageerders m'n shirt wél mooi, en da's ook best belangrijk."



All replies

Het niveau van Power Unlimited is met deze video op een nieuw dieptepunt gekomen. Man man man, doe eens wat beter je best.

Admiraal de Ruyter • 11 hours ago

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT FIFA 18

Ed had de softwarelijst niet goed gelezen en dacht dat de review van FIFA 18 op twee pagina's was ingedeeld... Enfin, had ie dus ineens twee plaatjes met bijschriften over. En was dit rubriekje weer gevuld.



De broekjes van Ronaldo worden met extra stijfsel gewassen zodat z'n ballen onder alle omstandigheden koel blijven.



Zo'n 'no look' sliding is leuk, maar moet je wel kunnen, natuurlijk...

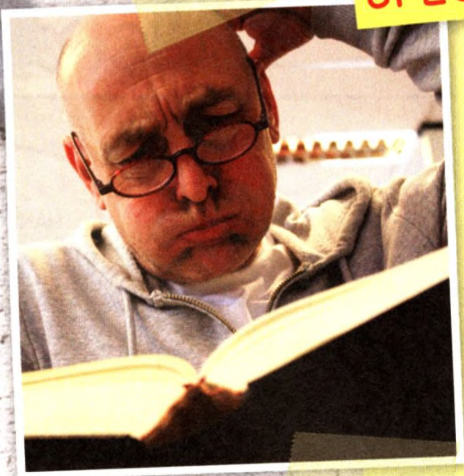
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

SPECIAL EDITION 5



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Alweer het vijfde deel uit mijn bloemlezing van falende PU-redacteuren. En ze zijn nog lang niet op hoor...

- × Een van mijn meest verwachte games van het jaar = Die zag ik niet aankomen
- × Wiens verhalen elkaar kruizen = Jezus!
- × Zonder draken en elven = Dat scoort bij mij geen tien
- × De wereld ligt aan je lippen = Of hangt aan je voeten...
- × Hoe je het ook went of keer = Brrr... zo'n fout wendt nooit
- × Hij keek ernaar met open ogen = Tja, anders zie je verdomd weinig
- × Catastrofische gevolgen = Wel fout, niet catastrofaal

FAST AND FURIOUS FLOOR

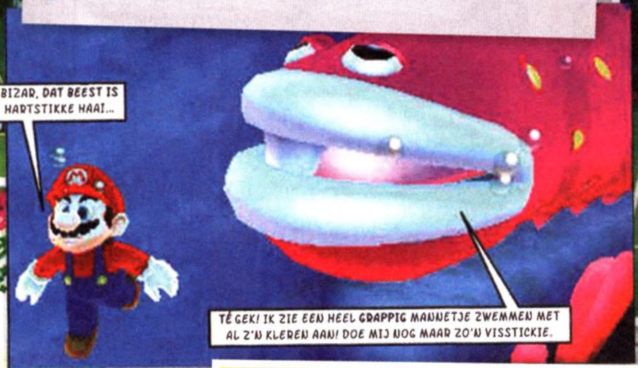
Om de release van Project Cars 2 te vieren werd Florian uitgenodigd om het tegen een zooi BN'ers en gamejournalisten op te nemen, zowel in de game als met echte karts. Nou, dat was Fast Floor natuurlijk op het lijf geschreven, want als er iemand (virtueel) gas kan geven, is hij 't wel. Haast overbodig te zeggen dat ie iedereen een dikke poep liet ruiken en overall als eerste eindigde. Florian ging helemaal uit z'n dak toen ie hoorde dat hij daarmee een 'Super Race Experience' had gewonnen op circuit Zandvoort. Hij mag binnenkort een hele dag racen met Porsches, een Mercedes-AMG GT, een McLaren 540C en nog veel meer fraais.
Zeker weten dat we een foto van hem krijgen met zó'n brede grijns dat het plaatje niet eens op één pagina past.



MARIO COMPILATIE

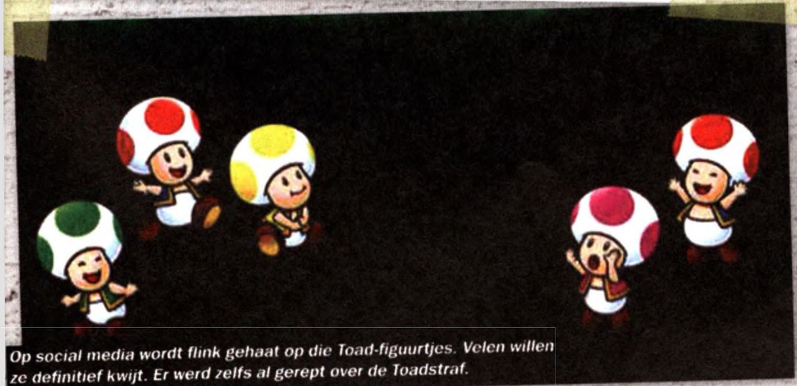
Vier maanden na onze verhuizing liggen alle PU's eindelijk weer keurig op volgorde... NEE NATUURLIJK NIET. Anyway, na wat graafwerk dook ik toch nog wat bijschriften op die ik ooit maakte voor eerdere Mario games.
ED


Die jongens van Camelot hebben tijdens het leveldesign menig (base)lijntje gesnoven.




Je weet. Mario snoept heel graag. Zijn favoriete slag is het zoute dropshot.




Op social media wordt flink gehaat op die Toad-figuurtjes. Velen willen ze definitief kwijt. Er werd zelfs al gerept over de Toadstraf.

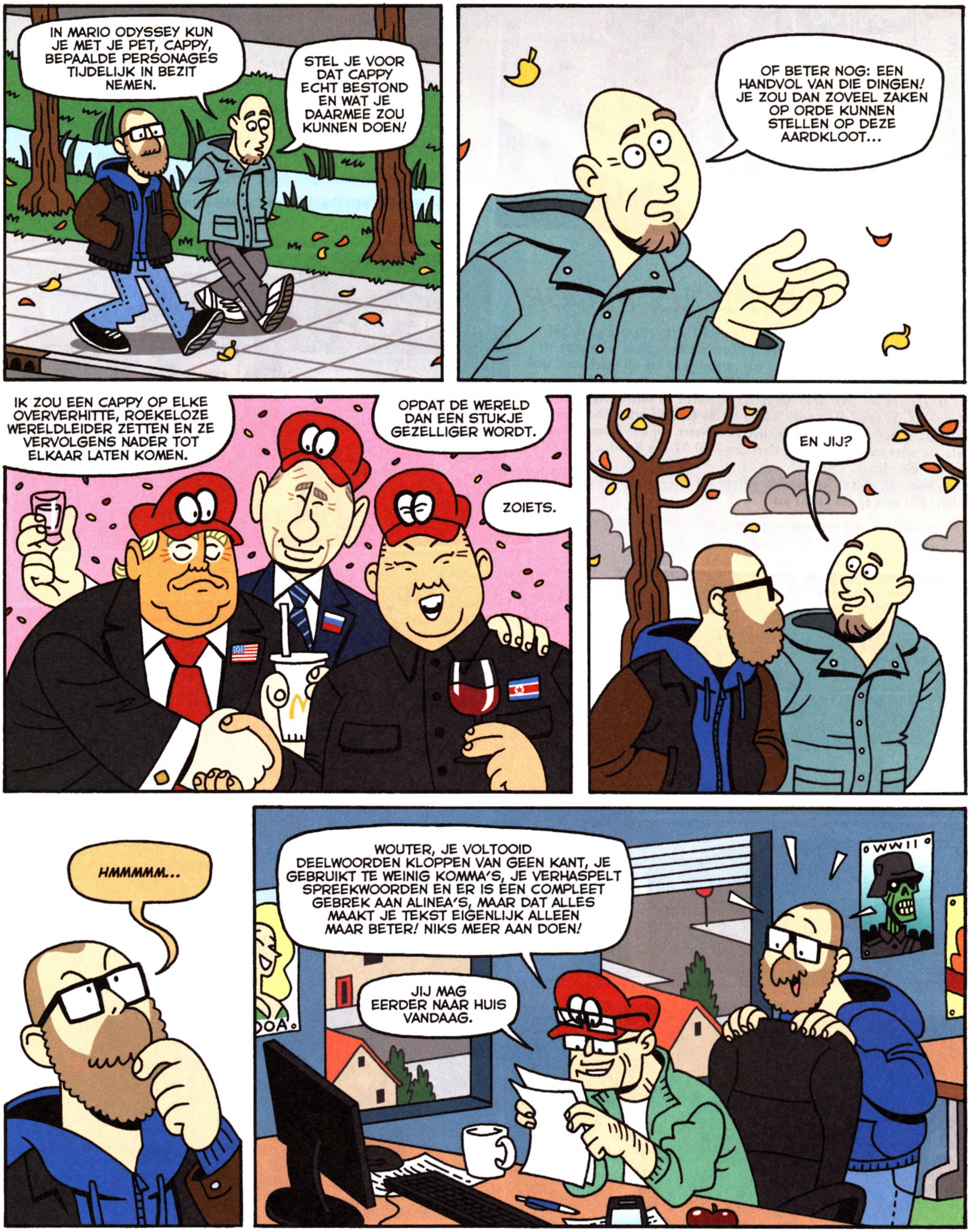

Mijn nieuwe Renault is een zogenaamde 'Bose-Edition', mijn overbuurman heeft dezelfde maar dan voor hele dikke mensen; de 'Obese-Edition'.

Weetje • Weetje

Als je een Lucky Seven hebt gepakt, krijg je maar liefst zeven items!

FRAMEDROP

Jordi Peters





msi
intel
CORE i7
7th Gen
Nightblade MI3
Trident3
Aegis Ti3
Aegis X3
Nightblade 3
G.A.M.E.
UNLIMITED
WITH MSI GAMING DESKTOPS
GAMING PERFORMANCE
ABSOLUTE GAMING DNA
MAGNIFICENT AUDIO
ESSENTIAL CONNECTIVITY
SILENT STORM COOLING
DragonEye
Audio Boost 3
VR-LINK
GAME BOOST
MYSTIC LIGHT
Nahimic 2
Killer
XSplit | Gamecaster
GAMING GRAPHICS
EASY UPGRADE
Easy to Carry
Hi-Res AUDIO
ULTRA 4K HD
Matrix Display
Intel® Core™ i7 Processor. Intel Inside®. Extraordinary Performance Outside.
© 2017 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI is a registered trademark of Micro-Star Int'l Co.Ltd. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. Other company and product names mentioned may be the trademarks of their respective owners.
BUY NOW
www.msi.com
TRUE GAMING


ADVERTORIAL
MIDDLE-EARTH™
SHADOW OF WAR™
18
www.pegi.info
NU VERKRIJGBAAR
XBOX ONE
SHADOW OF WAR
XBOX ONE S
SHADOW OF WAR
500 GB / Go
GAMES
MONOLITH
WWW.SHADOWOFWAR.COM
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2017 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR, THE LORD OF THE RINGS, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. MONOLITH LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s17)
4K ULTRA HD
HDR
XBOX ONE X ENHANCED
XBOX ONE
Windows 10